R-3655~3660

My Home Dream

マイホーム
ドリーム



Victor

目次

I

ウェルカム・トゥー・マイホームドリーム

Ｉ－１ パッケージにはいっているもの

このたびは［マイホームドリーム］をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。

このパッケージには以下のものが入っています。

- ゲームディスク[1]――――1枚
- ゲームディスク[2]――――1枚
- ゲームディスク[3]――――1枚
- ゲームディスク[4]――――1枚
- ゲームディスク[5]――――1枚
- セーブディスク――――1枚
- 取扱い説明書――――1冊
- 取扱い説明書別冊――――1冊

Ｉ－２ 起動方法

［マイホームドリーム］はフロッピーディスクまたは、お手持ちのハードディスクでプレイすることができます。ハードディスクでプレイするときは、あらかじめインストールの作業が必要となります。フロッピーディスクの場合は、ディスクドライブの読み書き速度の遅さや、ディスクの入れ替え作業の必要性により、ゲームの進行がかなり遅くなります。また使える家具の点数が若干制限されますので、ご了承ください。

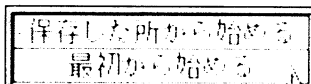
★フロッピーディスクでプレイする場合

パソコン本体の電源がOFFになっていることを確認してから、ドライブ1にゲームディスク[1]を、ドライブ2にセーブディスクをセットし電源をONにしてください。タイトル画面が流れます。

タイトル画面でマウスをクリックするとオープニングが終了します。

表示される画面メッセージにしたがって、ディスクの入れ替えを行っていきます。

ゲームのデータを一度でも保存すると、GAME開始メニューが表示されます。このメニューでは「保存したところから始める」または「最初から始める」を選択します。



（MS－DOSは米microsoft社の登録商標です）

　このときに「最初から始める」を選択すると、前に保存されていたデータは消えてしまいます。まちがえて「最初から始める」をクリックしたときは、「以前のデータはすべて失われます」とアラームが出たときに右クリックしてください。
　しばらくすると顧客画面が表示され(P. 14)ゲームのスタートです。

★ハードディスクでプレイする場合

　ハードディスクへのインストールおよびハードディスクからゲームを起動するにはMS－DOSの知識が必要です。
　もしもこの章を読んでもご理解できない場合は、MS－DOSのマニュアルを熟読してください。またそれまではハードディスクにはインストールしないでください。

◆ インストールに必要なハードディスクの条件

①Ver.3.3以上のMS－DOSで初期化されたSASIまたはSCSIハードディスクがパソコンに接続あるいは内蔵されていること。
②ハードディスク上に約7.5MB以上の空き容量があること。

◆ インストール手順

① ハードディスクからMS－DOSを起動します。
② ［マイホームドリーム］のゲームディスク［1］をドライブに挿入します。ドライブが2つある場合はどちらに入れてもかまいません。
③ DOSのカレントをそのドライブに変更します。
【例】ディスクを入れたドライブがBに割り当てられている場合キーボードからB：と入力します。
④ 以下の例のようにインストール・コマンドを入力しリターンキーを押してください。ハードディスクを決定しメッセージを確認すると、自動的にインストールが始まります。
【例1】Bドライブにフロッピーディスクを入れ、インストールするとき。
B＞MHDINST
【例2】Cドライブにフロッピーディスクを入れ、インストールするとき。
C＞MHDINST
⑤ ゲームディスク［1］のインストールが終了すると「ディスクをゲームディスク［2］に差しかえてください」と表示されますので、指示に従ってディスクを入れかえてくださ

い。

⑥ 画面の指示に従ってディスクの入れ替えをしていくと、やがて終了メッセージが表示されインストールが完了します。

★ ハードディスクからの起動

① [マイホームドリーム] のゲームディスク[1]をドライブ1にセットしてください。
＊不法コピー防止対策のものです。ご面倒でもオリジナルディスクをセットしてください。

② ディレクトリをルートから￥MHDへ移し、 MHD と入力しリターンキーを押してください。ゲームが始まります。
【例】インストールしたハードディスクがAドライブの場合。
A＞CD ￥MHD
A＞MHD

※ 「空きメモリが足りないので起動できません」と表示された場合

[マイホームドリーム] を起動するのに必要なメモリが540KB以上確保されていないと、このアラームが表示されます。この場合は、CONFIG.SYSを変更するなどしてメモリのフリーエリアを増やしてから再実行してください。
ただし、MS－DOSの知識のない方は、不用意にCONFIG.SYSファイルを変更しないでください。

※ インストールの際の注意事項

インストール方法および使用法を誤るとハードディスクの内容を破壊することも考えられます。万一に備え事前にハードディスクのバックアップを取っておくことをお勧めします。
なお、[マイホームドリーム] の使用またはインストール作業によりハードディスクになんらかの障害が発生した場合でも、弊社では責任を負いかねます。

――――――以上のことをご了承の上、注意してインストール作業を行ってください。

• ウィンドウズおよびMS－DOS Ver.5のタスクスワップには対応しておりません。MS－DOS Ver.5をお使いの場合は、タスクスワップをオフにして設定してください。

Ｉ－３ 終了方法

システムメニューの「終了」を選択するとメッセージが表示されます。その後、ドライブからディスクを抜き電源をOFFにしてください。なお、データの保存については「(Ⅲ－２－１) データの保存」(P. 13)を参照してください。

※ 注意

ハードディスクでプレイした場合は必ず終了メッセージが表示されてから電源を切ってください。ディスクの読み書きを行っている最中に電源を切ると、ハードディスクの内容が破壊される可能性があります。

Ｉ－４ マウスの操作

マウスカーソルの移動と項目の選択

マウスを動かすと画面上に で表示されるマウスカーソルがそれに合わせて画面上を移動します。

★項目の決定

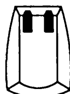
項目が選択されているときにマウスの左ボタンを1回押します。これを左クリックといいます。左クリックするとその選択された項目が決定されます。

★キャンセル

画面を前に戻したいときや取消をしたいときはマウスを右クリックします。

★スクロール

スクロール画面上で▲,⏫や▼,⏬を選択し左クリックすると項目が上下にスクロールします。



II

ゲームの目的とは

II－1 プレイヤーの状況と役割

マイホームドリームの世界でのあなたの役割は駆け出しの設計士です。つい先頃、念願の一級建築士試験に見事に合格し、設計事務所開設を決意しました。その後独立に向け1年。先輩の設計士や親身になってくれる知人の力強い励ましもあって、何とかこの町で事務所を開設できることになりました。当初の資金も事務所の開設ですっかり底をついてしまいましたが、これまでの信用により期限10年で銀行からの融資の話もまとまりました。いよいよ自分の力を試すときです。今日から事業家としての第一歩が始まるのです。あなたは希望に胸ふくらませて事務所の扉をあけました。

II－2 ゲーム終了条件

ゲームは10年で終了します。そしてその時点では銀行にお金をすべて返済していなくてはなりません。それまでの間、一年に一軒ずつ家を建て、設計士として生計をたてていくわけです。

このゲームの最終目的ははっきり決められてはいません。とにかく許された10年の間、この町で家を欲しがるさまざまな人たちに夢をかなえてあげることです。

そして10年が終了したとき、この間に建てた家は、そこに住む人たちとともにこの町に刻み込まれていきます。途中で自分が結婚するということもあるかもしれません。そして10年後には新居を建てているかもしれません。あるいは世界の珍品、奇品をコレクションした自分だけの家でくつろいでいるかもしれません。さらにお金をたくさん儲けて成り上がり、設計士としての名声を欲しいままにしているかもしれません。しかし反対に志なかばで夢破れ、破産の道を選ぶことになるかもしれません。

10年の歳月をどのように過ごしても、それはまったくの自由です。

ただひとつの真理は、設計士として夢を追いかけ続ければ、最後はかならず自分の夢がかなうということでしょう。

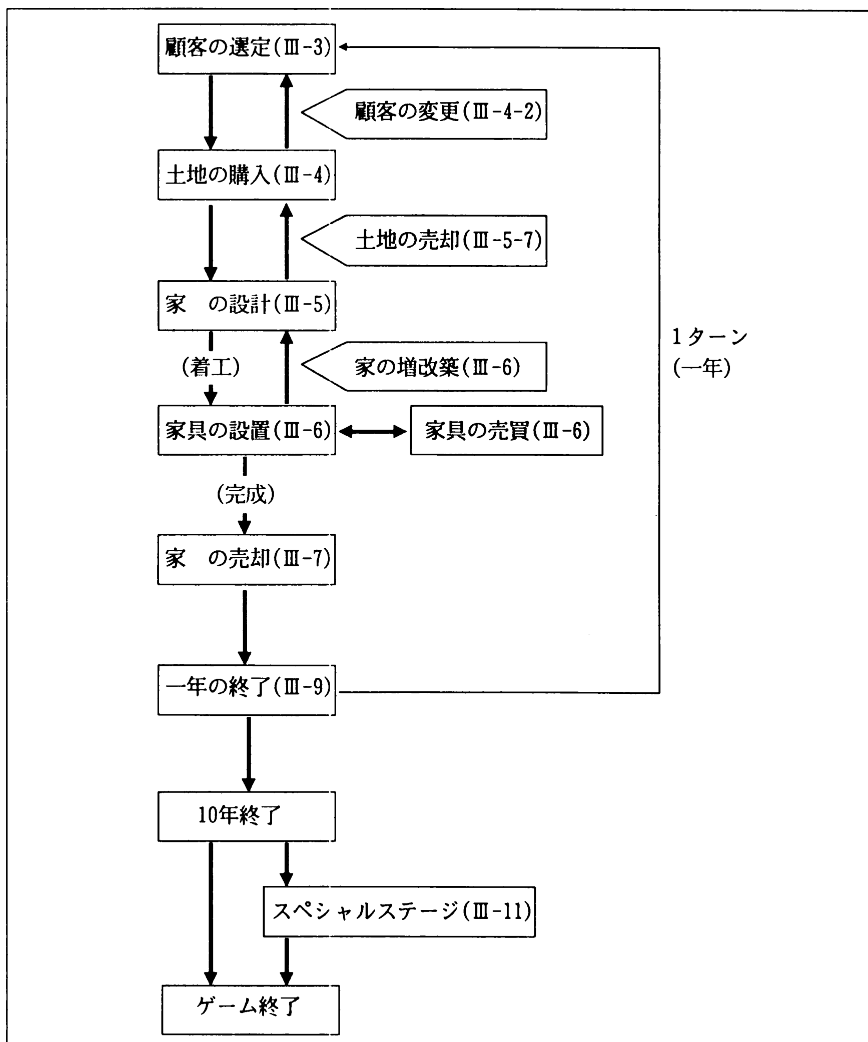
それがマイホームドリームの意味です。

III

ゲームはこうして進んでいく

Ⅲ－1　ゲーム全体のおおまかな流れ

マイホームドリームは1年を1ターンとして10ターン繰り返されます。1年で1棟の家を建てますから、全部で10人の顧客のために10棟の家を建てることになります。ただし10年終了後、スペシャルステージに進むこともできます。



Ⅲ－2 データの読込と保存および機能

画面右枠のいちばん下の「システム」の項目をクリックすると、データの読込（ロード）、保存（セーブ）等ができます。この画面のまわりの枠のことをこれからメニューフレームと呼ぶことにします。

外観有
保　存
読　込
終　了

1） データの保存（セーブ）

ゲーム中いつでも「システム」の「保存」を選ぶと、ゲームの現在の状態（データ）を保存できます。また完成した家を売却し1年が終了したときも、ゲームデータは自動的に保存されつぎの年をむかえます。

1枚のセーブディスクには、1つのゲームしか保存することができません。いくつかのゲームを保存したい場合には、新しいディスクをMS－DOSでフォーマットすることにより、セーブディスクとして使うことができます。ただし、新しくフォーマットしたディスクをお使いの時は、ゲームの起動の際にドライブ2に入れ、ゲームを最初から始めなくてはなりません。なお、ハードディスクでプレイしている場合は、1つのゲームしかセーブできません。

2） データの読込（ロード）

ゲームスタートで「保存した所から始める」を選ぶと以前にデータを保存した所からゲームがスタートします。またゲーム中いつでも「システム」の「読込」を選ぶと、直前に保存したデータを読み込むことができます。このとき、いま作成中もしくは進行中のデータは前に保存したデータに置きかえられます。

3） 外観有／外観無

「外観有」と「外観無」はクリックするごとに切り替わり、「外観有」では建ち上がった家をいろいろな方向から見ることができますが、「外観無」では1方向からしか見れません。そのかわり「外観無」を選ぶと、着工から竣工の時間が短縮されます。

ゲーム中いつでも、これを変更できます。

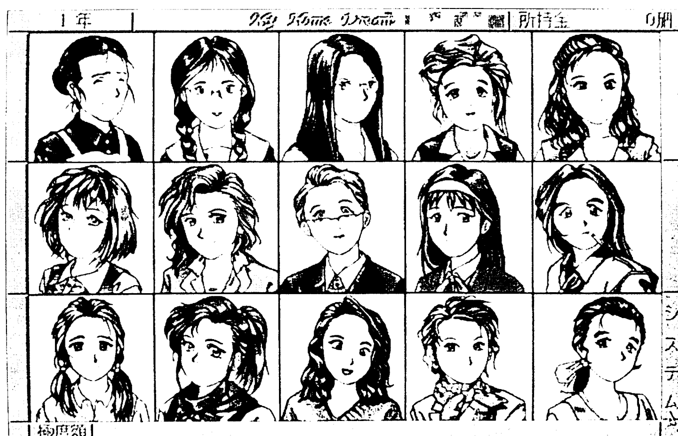
4） ゲームの終了

「システム」の「終了」を選ぶとゲームは終了します。「終了」選択後、コンピュータの

電源を切って下さい。

Ⅲ－3 顧客を選ぶ

ゲームスタートで「最初から始める」を選ぶと顧客の選定画面に切り替わりました。この画面を顧客画面と呼ぶこととします。



1 経過年数と所持金

最初は銀行から極度額（P.58）の範囲内でお金を借りてゲームを進めます。お金は土地の購入、家の建築、家具の購入の際に必要となります。

ゲームでは建物を1棟造ると1年が経過します。またプレイヤーに与えられた期間は10年しかありません。もしも10年経過の時点で返済不能ならば、倒産でゲームオーバーとなります。銀行は利子を取りませんが、10年で見切りをつけるということです。また所持金がプラスのときこの儲けはプレイヤーの財産となり、最後のスペシャルステージのチャンスの権利が与えられます。スペシャルステージに進んだ場合、念願のマイホームを手にいれることとなります。10年後にどのような人生をおくることになるかは、プレイヤーの設計士としての腕次第です。

2 顧客とは

顧客画面一杯に15人の顧客が表示されています。この中からターゲット客を選んでいよいよ設計に進んでいきます。

プレイヤーの役割は基本的には建売業者です。プレイヤーは自分のお金で土地を買い、自分で設計して施工業者に工事をたのんでお金を払い、できた家をお客に買ってもらうのです。ただし実際と違うのは、マイホームドリームではこの顧客画面に表示されているだけしかお客がいないことです。つまり逆にいえば、この顧客画面の中の誰かに気に入ってもらう家を造らなければならないわけです。1人1人の顧客によって気に入る家はまちまちです。したがって、始めにターゲットの顧客を選び、その顧客の希望を聞きながら、その顧客の満足する家を建てることとなります。こうなると注文住宅のようですが、決定的な違いは顧客が満足しなかったら当初の予算で買ってくれないことです。また別の建売業者（不動産屋）に売ることもできます。

いま、画面に表示されている女の子たちにはそれぞれ家族がいます。彼女達は家族の代表者としてここにいるわけで、家族の意見をプレイヤーに代弁する役割をもっています。つまりプレイヤーと顧客の家族との情報のパイプ役です。プレイヤーはこの中から顧客を1人選びゲームをするわけです。

また何年かゲームが進んでいくと、家を建てて売った顧客がまったく新しい顧客を紹介してくれることがあるかもしれません。こうして新しく顧客が増えた場合は「紹介客」として登録されます。

3 顧客の決定

画面で顧客をクリックすると個別情報が表示され、顧客が要望を言ってきます。プレイヤーは1人のお客を決めて設計に進んでいくこととなりますが、この要望等からどのような家を造ったらよいかを判断する必要があります。主な情報の項目を説明します。

吉本　美寿々
19歳　O型 双子座
美大生
5,000 万円
父(50)会社員
母(43)主婦

絵とか書くのがすごく好きで、いま美大に通ってるんですよ。んー、家は全体的にかわいい感じでつくって下さいね。あと、学校から遠くなっちゃうのは困っちゃうなあ。

◆ 個別情報

顧客の個別情報にはつぎのようなものがあります。

● 氏名、年齢、職業、血液型、星座

あえて説明するまでもないでしょうが、いろいろな性格の顧客がいます。

● 予算

予算とはあくまで顧客の目安となる数字です。顧客はできあがった家にあまり満足いかないと、完成した家を買うとき「指し値」といって値切ってくることがあります。逆にとても満足したときは、予算よりも高く買ってくれることもあるようです。もちろんプレイヤーはお金を儲けなければいけませんから、ふつうは予算よりも原価を安くおさえなければいけません。原価とは、土地の購入代金、建築工事代金、家具購入代金の合計金額です。プレイヤーが使える資金は極度額枠を超えることはできませんから、当然原価はこの範囲でおさえなければなりません。

● 家族構成

顧客の家族構成は間取りを設計するのに必要です。女の子は一家の代表であるだけなので、実際には家族全員の満足を考えた家造りをしないと顧客は満足してくれません。

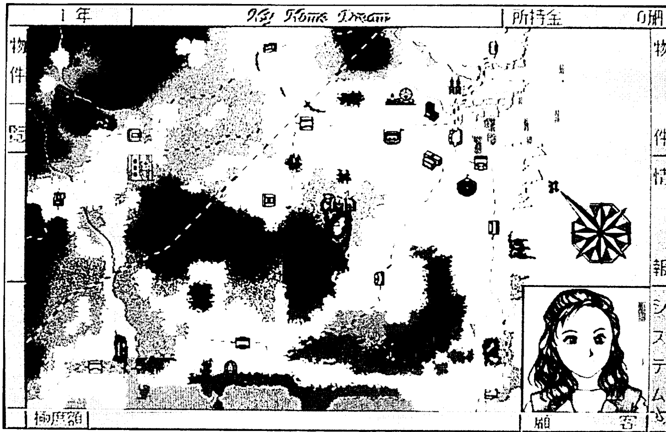
◆ 顧客の要望

顧客によって要望はさまざまです。立地環境や間取りや趣味、家具あるいは職業上、家庭内の状況等によってわがままな要望を遠慮なく注文してくるでしょう。とりあえず最初の段階での顧客の要望を聞いて家のプランを考えればそう問題ないでしょう。ただし、ゲームは顧客の女の子と会話して意見を聞きながら進んでいきますが、性格により、始めからはっきり要望を言ってくる顧客もいれば、設計が進むにつれ言いたいことを言いだす客や言ってることがころころかわりやすい優柔不断のお客さんもいるそうです。

気に入った顧客を選ぶまでいろいろな顧客をクリックし、要望を聞いて資金と相談しながら顧客を1人選んだとしましょう。これからいよいよ家造りが始まるわけです。決心がついたら決定をクリックして、いよいよ家造りが始まります。

Ⅲ－4 土地を選ぶ

顧客を決定すると画面が地図に切り替わりました。これから家を建てる土地を購入するわけですが、この画面を地図画面と呼ぶこととします。



1） 地図

マイホームドリームの世界の地形図が表示されています。山、海、川、また市街地、住宅地、田園地帯、森林と変化に富んだこの町でプレイヤーは設計事務所を開業しました。典型的な衛星都市のひとつであるこの町には鉄道が北東約20キロ先の都心に向かって敷かれ、大ベッドタウンを形成しています。ゲームはすべてこの世界の中で繰り広げられていきます。なおゲーム中使われている固有名詞は、実在の地名、団体名等とはいっさい関係ありません。

◆ 施設と環境

地図画面上で駅や河川、または公園、野球場等の比較的大きな公共施設は、そのシンボルマークをクリックするとウィンドウが開いて説明が表示されます。またこれ以外にもたくさんの小さな施設がありますが、これについてはつぎに説明する「土地の情報」で確認することができます。

◆ 土地の情報

地図画面上の施設以外の地点をクリックすると、ウィンドウが開いてその付近の情報が表示されます。ここでは土地情報の各項目について説明します。

町名	横腹市藤川町三丁目
駅	ＴＲ線藤川駅へ徒歩20～30分
用途	市街化区域　１住　80/50
環境	計画的につくられた新興住宅地
備考	
地価	358,000円/㎡
設備	横腹市下水道
学校	なし
施設	横腹市近代美術館

物件

● 町名

説明するまでもありませんが行政区分の名称です

● 駅

最も近い駅までの行き方と時間等です。各駅から都心部までの所要時間は、その駅をクリックすればわかります。

また最も近い駅とは時間的なことをいいますので、バスの路線、地形などによって駅までの直線距離とは違うことがあります。

● 用途

これは耳なれない言葉ですが、実は家を建てるときには非常に重要になります。なぜなら用途のいかんによっては家を建てられないこともあるからです。とりあえずここに「建築不可」と書いてなければ建物は建てられます。

● 環境

付近の環境です。またウィンドウ内に付近のグラフィックも表示されています。

● 備考

川の流域や鉄道の沿線、その他環境の特にめだった点が表示されます。これといった特徴のない場合は、何も表示されません。

● 地価

この付近の平均的な土地の１㎡あたりの売買単価です。交通や、環境、用途により決まります。ただし個々の土地の単価についてはその向きや形、道路付、陽当たり、眺望等によりこれより高いときもあれば、逆に安いこともあります。

● 設備

供給施設の下水道と、都市ガスの整備状況です。一般的に電気と水道はどこでも引き込むことができるので特に表示しません。下水道がない場合は浄化槽工事が必要となり、都

市ガスのないところはプロパンガスを利用することとなります。

● 学校

すぐ近くに小学校、中学校があると表示されます。高等学校、大学についてはつぎの施設の欄で表示されます。

● 施設

近くにある施設が表示されます。さきに説明した施設以外に、デパートや商店街、病院などがあります。

◆ 家をつくるときのきまり

土地や家は個人の財産ですが町はみんなが住むものです。みんなが自分かってに家を建てていたら町はでたらめに発展し、建てた本人にとっても住み心地の悪いものになってしまいます。そうならないために、家を建てるときにはいろいろな制限があります。プレーヤーはこうして決められた法令にしたがって、家を建てなければなりません。

● 用途地域

健全で住みやすく、文化的で機能的な町に発展するように、この町では計画的な都市づくりのための土地の利用計画が決められています。都市計画では利用の目的により区域を色分けし、それぞれの地域では建物の種類や規模に制限があります。

● 建ぺい率

その土地にどのくらいの大きさまで建物を建てられるかです。

● 容積率

その土地にどのくらいの大きさまで建物を建てられるかです。建ぺい率との違いは容積率では2階も含まれることです。

用途地域と建ぺい率、容積率

	建ぺい率	容積率	備考
都市計画区域外	—	—	建築不可
市街化調整区域	30	50	*(既得権のない時建築不可)
第一種住居専用地域（1住）	40〜60	60〜100	
第二種住居専用地域（2住）	60	150	
住居地域（住居）	60	200	
近隣商業地域（近商）	80	200〜400	
商業地域（商業）	80	400〜800	
準工業地域（準工）	60	200	
工業地域（工業）	60	200	
工業専用地域（工専）	60	200	専用住宅は建築不可

＊ゲーム中の物件はすべて既得権はついています

2） 物件

メニューフレームの「物件」をクリックすると不動産屋があらわれます。不動産屋ではこの町のすべての不動産情報はオンラインでつながれており、現在売りに出されている全物件をいつでも検索することができます。

金額の上限と下限を▲、⏫、▼、⏬をクリックして、見たい売物件の金額の範囲に合わせます。金額の単位は万円で、▲、▼は1000万円、⏫、⏬は1億円ずつそれぞれの金額が増減します。範囲を決めたら、「実行」をクリックします。すると地図上に、条件に合った物件が白丸でマークされます。これを物件マークと呼ぶことにします。

◆ 物件の表示

売物件の情報を見るには2つの方法があります。

ひとつはメニューフレームの「物件一覧」をクリックする方法です。すると画面中央にウィンドウが開き、すべての物件マークで表示される売り物件が表示されます。この状態を物件表示画面と呼ぶこととします。画面には各物件の所在地（住所）、面積、価格が表示され、一枚のウィンドウに収まりきれないとき、▲、⏫、▼、⏬をクリックすることによりページがかわります。物件表示画面上でカーソルを動かし特定の物件を選んでクリックすると、その物件の位置が十字カーソルで示されます。さらにクリックするとその物件の個別情報が表示されます。

もうひとつの方法では物件マークを直接クリックします。するとウィンドウが開き土地情報が表示されます。ウィンドウの右下に「物件」と表示されたときは、それをクリックすると物件表示画面にかわります。普通はクリックした物件マークはひとつなので物件表示はひとつですが、物件が重なっていたり、ふたつ以上の物件がごく近所にあるときには、ふたつ以上の物件が表示されることがあります。物件表示画面上で物件をひとつ選んでクリックすると、その物件の個別情報が表示されます。

◆ 物件の個別情報

ここで表示される項目について説明します。各々の土地の地価は前に説明した環境や施設などの土地の情報と、この個別情報の違いにより高かったり安かったりします。

「建築士」をクリックすることにより、ベテラン建築士の意見を5万円支払って聞くことができます。

● 土地の形状と方位

一般に土地の形は三角や不整形よりきれいな四角形の方が設計がしやすくなります。また南側の辺が長いと、それだけ南向きの部屋がつくりやすくなります。土地面積の単位は坪ではなく㎡です。

● 道路幅員と角地

一般に間口が大きく道路幅が広い方がよいとされています。角地はとくに商業地ではよいといわれます。また接道の方角が通常入り口となるので、土地の形状と接道の方角の組み合わせは設計に大きく影響します。

● 建ぺい率

その土地にどのくらいの大きさまで建物を建てられるかです。

● 容積率

その土地にどのくらいの大きさまで2階も含め建物を建てられるかです。

● 陽当

住む人の好みにもよりますが、陽当たりがあまりに悪いと、健康にも影響をあたえます。

● 眺望

これも住む人の好みにもよりますが、眺望が開けていて景観がすぐれていることは、そこに建てる家が休息の場としてより快適だということになります。

◆ 物件の購入

この個別情報の画面でこの物件を買うかどうか決めます。物件を何度見ても無料ですから、気に入った物件が見つかるまで自由に物件を選ぶことができます。ここで購入を選ぶと契約となり、物件はプレイヤーのものとなります。土地を買うときは土地代だけですみますが、買った土地をそのまま売ると、手数料を取られてしまいますので、慎重に物件を選ぶ必要があります。また売りに出されている物件は、年があけるとかわるようです。

◆ 顧客の変更

顧客を変更したくなったときは、地図画面のメニューフレーム下に表示されている、「顧客」をクリックして下さい。顧客画面に戻り、始めから顧客を選び直すことができます。このときプレイヤーには消費した時間以外、特に損になることはありません。

3) 所持金と予算

プレイヤーが始めから使えるお金は決まっています。それが極度額の範囲だということは、前に説明した通りです。お金は土地と建物と家具にかかります。つまり土地を買った残りのお金で、建物と家具を買わなければならないわけです。ということは最初に自分のお金から、土地を買うために使えるお金を見積もらなければならないということです。土地と建物と家具とへのお金の配分を決めることが、ゲームを進める上で非常に重要になるわけです。最初のうちは、この資金計画が非常に難しいでしょうが、このあたりのテクニックについてはゲームをプレイして慣れていくよりほか仕方ありません。

4) 専門家の意見

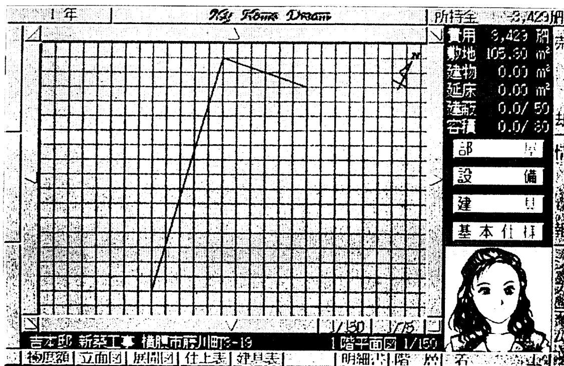
土地画面で画面右下の顧客の顔をクリックすると、女の子が家族を代表して、いろいろと要望をいってきます。土地を選びながらときどき女の子の意見を聞くとよいでしょう。さらにこのとき「情報」をクリックすると、顧客の個別情報が表示されます。

またこのほかにマイホームドリームには頼りになる情報をくれるベテラン設計士、知人、易者といった人たちがいます。メニューフレーム右の「情報」をクリックするとこの人達からの情報を得ることができます。人によって得意な分野があり、またときにはお金が必要なときもあります。この人達の性格や役割についてはⅢ－8(P.53)を見てください。

Ⅲ－5 家を設計する

土地の売買契約が無事におわると、画面が設計画面に切り替わりました。これからいよいよ家の設計です。

メニューフレームの中がいくつかに区切られています。いちばん大きなウィンドウを作図ウィンドウといいます。作図ウィンドウの下には工事名と所在地などが表示されています。右側の残りの部分は3等分されており、いちばん上をステータス、中央を操作パネルといいます。いちばん下には顧客の女の子が表示されています。



1) 縮尺と作図ウィンドウ

作図ウィンドウは平面図といって真上から見た図です。ここには縦横に碁盤の目に線が引かれており、このます目の線をグリッドといいます。1グリッドの1辺は約90cmで、ゲームでは、設計や、家具の設置などのすべての作業はこのグリッド単位で進めていきます。

この作図ウィンドウの縮尺には1/150と1/75の2種類があります。最初は1/150になってお

り、この状態では敷地全体を見ることができます。ウィンドウ枠の「1/75」をクリックすると画面に赤い長方形があらわれますが、これが1/75で表示される範囲です。この長方形はマウスを使って動かすことができますので、見たいところでクリックするとそこが1/75に拡大表示されます。見る場所をかえたいときは、ウィンドウ枠上下左右および四隅の▶、◀、▲、▼ などをクリックするか、もう一度「1/75」をクリックすれば、範囲を移動することができます。1/75のときに「1/150」をクリックすれば、1/150の全体図にもどります。

土地を買ったばかりの作図ウィンドウには、その土地の地型と方位等が描かれています。作図ウィンドウは、これからここに線を描きいれ設計を進めていくキャンバスです。

2) ステータス

現時点での設計および費用の状況が表示されています。この状況によっては、法令に違反したり、お金が足りなかったりして、着工できないことがあります。

◆ 費用

設計中の建物の現時点での工事見積費用です。

◆ 敷地

敷地面積です。これだけは設計している間を通してかわることはありません。

◆ 建物

現時点での建築面積です。設計で部屋をつくったり削除したりすると、リアルタイムで増減します。

◆ 延床

現時点での延床面積です。延床面積とは１階と２階の床面積の合計です。

◆ 建蔽

左の数字は現時点での建ぺい率です。右は法令で定められた建ぺい率で、設計した家の建ぺい率がこれより大きくなると、建物は着工できません。またそのときは建ぺい率の数字は赤色で表示されます。

◆ 容積

現時点での容積率です。建ぺい率と同じようにオーバーすると色がかわり、着工できません。

3) 平面図と階層

土地を買ったばかりのときは作図ウィンドウの下に「1階平面図1/150」とかかれています。つまりいま作図ウィンドウは、１階の平面図が表示されているということです。マイ

ホームドリームでは2階建までの家を建てることができます。いまここでメニューフレーム下枠の「階層」をクリックするとサブウィンドウが開いて「1階」「1階屋根」「2階」「2階屋根」を選ぶことができます。ひとつを選んでクリックすると、それぞれ「1階平面図」「1階屋根図」「2階平面図」「2階屋根図」に作図ウィンドウが切り替わります。

4) 平面図操作パネルと実際の設計

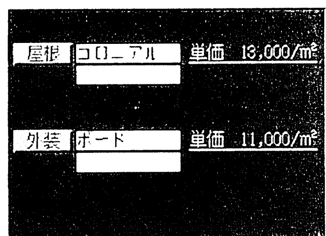
はじめの状態では操作パネルには「部屋」「設備」「建具」「基本仕様」と表示されています。設計の順序としては、まず「基本仕様」で屋根や外装、内装の初期値を決め、つぎに「部屋」で各居室や階段、廊下等を設計し、ここに「建具」でドアやふすまを付けたり、「設備」でキッチンユニットや浴槽を取り付けていくのが基本です。これらの項目と操作の方法について説明します。

◆ 基本仕様を決める

壁などの色やグレード等を指定する基本仕様には、屋根などの外部仕様と、天井などの内部仕様があります。「基本仕様」をクリックすると、建物の外観に関係する「外装」か部屋の感じを変える「内装」のどちらかを選ぶことになります。基本仕様はふつう最初に一度指定します。

● 外装

「外装」を選ぶとウィンドウが開き、現在の状態が表示されます。（最初はデフォルトが表示されます。）外装では屋根材と外壁材の種類と色を設定します。



材料名の枠をクリックすると屋根材や外壁材がかわります。これに合わせて㎡単価もかわります。色の枠をクリックすると生産されている色見本が表示されますので、その中から好みの色を選んでクリックします。どの色も値段は同じです。

屋根には、日本瓦などが、外壁としてはボード貼などがありますが、これらについては「Ⅳ用語の説明」を見て下さい。

外装については、実はいつ指定してもよく、また変更も自由です。これを変更すれば即

座に、費用もその変更に合わせて増減します。

● 内装

「内装」では家の内側、つまり部屋の天井や壁や床の仕様を決めます。「外装」との決定的な違いは、家はひとつですが部屋はたくさんあるということです。内装のウィンドウ内上部の「洋室」「和室」などをクリックすると、各々の部屋の基本仕様が表示されます。

洋 室 | 和 室 | 廊 下 | 浴 室 | トイレ | 床の間
ランク 標 準 単価 28,500/m²
天井 タイプ 天井板 方向
目透
壁 タイプ 壁 なげし 柱
聚楽
床 タイプ 畳 縁
畳
option 防音 断熱 耐久 暖房
無 無 無 無

部屋をひとつ作るたびにいちいち内装を設定していては、面倒なばかりか、他の部屋とのまとまりをつけにくくなってしまいます。そこで洋室、和室、廊下、浴室、トイレ、床の間といった具合に部屋を部類分けして、はじめに仕様を決めておけば、部屋を作るたびにいちいち設定する必要はなくなるわけです。こうしておけばたとえば和室をいくつも続けてつくるときも、柱や畳の色をそろえることができるわけです。はじめに指定するのはそのためです。

基本的な操作はさきの「外装」とかわりません。追加されているのはいちばん下の「防音」、「断熱」、「耐久」、「暖房」といったオプションぐらいです。これを直接クリックするごとに「有」と「無」にかわります。それに応じて値段もかわります。

また「床」で「フローリング」を選んだときなどで、「方向」と表示されることがあります。これは板を張る方向を意味しており、クリックするごとに「方向」の線の向きがかわります。またこれは平面図での方向で、線の向きが横なら東西、縦なら南北方向ということです。

各種内装材については「IV用語の説明」に詳しく説明してあります。基本仕様を途中で変更することもできますが、この場合そのあとに作る部屋から新しい仕様になり、それまでに作った部屋には影響しません。たとえば1階を作ってその後仕様を変更し、2階を作ったときは、1階の仕様はもとのままです。ただしもとからある部屋を削除し、また同じ位置に付けたときは新しく部屋を作ったとみなされ、基本仕様がかわっていれば、新しい仕様にかわります。基本仕様はつぎから作る部屋の仕様ですから、これを変えても工費がかわることはありません。またある部屋だけ個別に仕様を変えることもできますが、この場合

には即座に費用がかわります。→部屋の仕様を見る(P. 39)

◆ 部屋をつくる

「基本仕様」が決まったらいよいよ「部屋」の設計に進んでいきます。ここでいう部屋とは寝室や応接室などの居室の他に階段、廊下などを含みます。操作パネルで「部屋」を選んでクリックすると操作パネルがかわり、「居室」「L型」「廊下」「玄関」「階段」「床の間」「バルコニー」「ポーチ」「削除」「初期化」と表示されます。これらの各項目についてこれから説明していきます。

居室	L型
廊下	玄関
階段	床の間
バルコニー	ポーチ
削除	初期化

● 居室

「居室」をクリックすると、作図ウィンドウに1グリッド四方の赤い正方形が現れます。この赤枠の中にはマウスカーソルがあり、マウスを動かすとこの赤枠もそれに反応して作図ウィンドウの中を動きまわります。

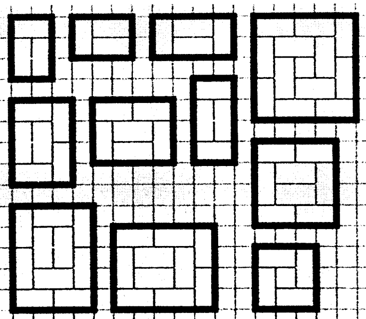
部屋などの大きさを指定するときは、左上から右下の方向へ向かって指定します。まず部屋を作りたい場所の左上の位置に、この赤枠を移動し、1回クリックします。もちろんこの位置は、敷地境界線よりも中になければなりません。すると、マウスカーソルが赤枠外右下に移動します。この状態でマウスを右下の方向へ動かすと、その動きに合わせて赤枠がいろいろな大きさにかわります。

1グリッド四方の正方形の大きさを1ユニットといい、部屋の大きさはユニット単位で指定します。また1ユニットは約90cm四方で、2ユニットの長方形は畳1枚分の大きさです。作りたい部屋の大きさに赤枠をマウスで調整してクリックすると、ウィンドウが開き居室の用途を聞いてきます。

マイホームドリームでは各居室を何の目的で使うのかを、あらかじめ決めなければなりません。居室の用途は「LDK」「個室」「趣味の部屋」「サニタリー」「収納」の5種類に分類され、種類を選んでから居室の用途を選びます。ゲームで使われる居室はつぎの通りです。

居室の種類と用途

種類	用途	洋室	和室	目的
LDK	L	○	○	リビングルーム、居間です
	D	○	×	ダイニングルーム、食堂です
	K	○	×	キッチン、台所です
個室	主寝室	○	○	夫婦の寝室です
	子供部屋	○	○	子供が勉強したり寝たりする部屋です
	老人室	○	○	老人のための個室です
	応接室	○	○	来客をもてなす部屋です
	客室	○	○	来客の泊まるための予備室です
趣味の部屋	アトリエ	○	○	絵を描く趣味の部屋です
	書斎	○	○	書き物、読書など知的生産の場所です
	茶室	×	○	「茶の湯」をするための部屋です
	防音個室	○	×	音楽、麻雀などのための防音室です
サニタリー	浴室	—	—	浴槽のついた専用の風呂です
	洗面所	—	—	洗面台のついた専用の洗面所です
	UB	—	—	浴室、トイレ、洗面所が一緒の部屋です
	トイレ	—	—	便器のついた専用の便所です
収納	押入	—	—	ふとんなどをしまう和室の収納です
	クロゼット	—	—	服などをしまう洋室の収納です
	納戸	—	—	収納専用の部屋です



「和室」「洋室」の両方が作れるときは用途を指定した後、どちらかを選択します。なおマイホームドリームでは、右の11通りの和室を作ることができます。

L、D、Kはそれぞれ別々に指定しますが、L、D、Kをそれぞれ隣あって設計すると、共通する壁を開口してLD、LK、DK、LDKを作ることができます。この場合注意が必要ですが、これについては「LDKを開口するときの注意」(P.40)で説明します。

このようにして居室の位置、大きさ、用途などを決めていくと、赤枠が壁の黒い線にかわります。これで居室が設計されたことになります。いったんこのモードにはいると、マウスの右クリックをするまで、連続して居室を作ることができます。

● Ｌ型

Ｌ型の居室を作りたいときにはこの「Ｌ型」を指定します。「居室」と同様に赤枠をセットすると、四角の1つの隅が小さな桃色の枠で囲まれた状態になります。このときにマウスカーソルをこの四角形の中で移動させると、いちばん近い四隅の１つにこの枠が移動します。もう一度クリックすると、その隅を基準としてＬ型ができます。そしてマウスを動かすと、このＬ型もかわります。作りたいＬ型になったところでさらにクリックすると、用途等を指定した後Ｌ型の部屋ができあがります。このときＬ型でなかったり、敷地からはみでていると、設計できません。またその部屋が設計されてしまうまでは、マウスの右クリックで状態が１つ前に戻ります。

● 廊下

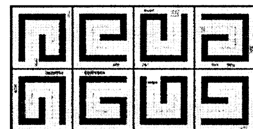
「廊下」をクリックすると、1ユニットの枠が表示されます。つぎにマウスでこれを移動し、作りたいところでクリックすると、廊下が設計されます。廊下は1ユニットずつ設計します。廊下どうしがとなりあったときには、自動的に壁が開口されます。他と同様いったんこのモードにはいると、マウスの右クリックをするまで、連続して廊下を作ることができます。

● 玄関

一般に玄関は床の高さと同じ玄関ホールの部分と、床より一段低くなったたたきの部分が上がり框で仕切られています。「玄関」を選んで「Ｌ型」と同様に、四角の１つの隅が小さな桃色の枠で囲まれた状態になります。このときにマウスカーソルをこの四角形の中で移動させると、いちばん近い四隅の1つにこの枠が移動します。もう一度クリックすると、その隅を基準として玄関の内側に桃色の枠が表示されます。この桃色の枠はたたきになるところです。マウスを動かし大きさを調整してクリックすると、玄関が設計できます。

たたきの部分は黒っぽく表示され、また玄関ホールは廊下と同じように廊下に接していたら接する壁が開口されます。またゲームで設計できる玄関の数は、1つの家に1ヶ所だけです。

● 階段



「階段」をクリックすると表示される枠を階段をつける位置にマウスで移動してクリックすると、階段の向きが画面に表示されます。向きを決定すると階段が設計されます。

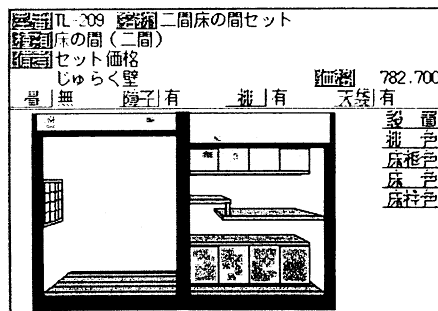
なおゲームでは、作ることのできる階段の形は画面に表示される8種類に限定されています。また玄関と同様に階段の数は、1つの家に1ヶ所だけです。

● 床の間

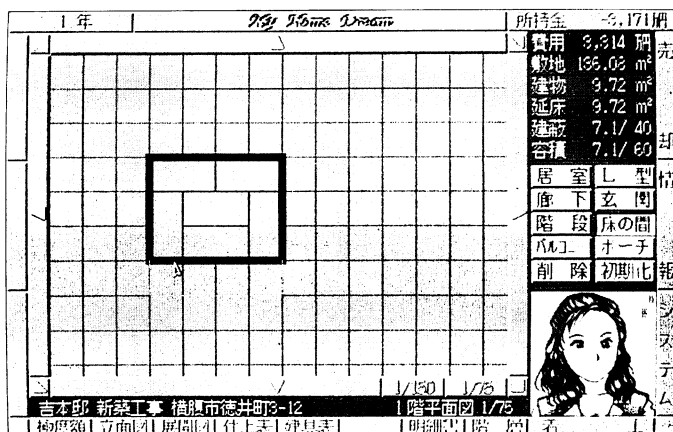
和室には床の間を作ることができます。「床の間」をクリックすると、大きさの異なる3種類の床の間ユニットリストが画面に表示されます。ここで基本価格は床の間のノンオプション価格です。

名　称	型番	基本価格
半間床の間セット	TS-201	80,000
一間床の間セット	TM-208	120,000
二間床の間セット	TL-209	200,000

マウスを動かしてこの中からひとつ選んでクリックすると、ウィンドウが開いて床の間の姿図が表示されます。名称、価格などが表示されていますが、桃色で示された項目はクリックできます。「畳」「障子」「棚」「天袋」のオプションはクリックするごとに「有」「無」が切り替わり、姿図もかわります。「棚色」「床框色」「床色」「床柱色」の各色オプションは、クリックすると候補色が表示されますから、その中からクリックして選択するとかわります。またオプションに応じて価格もかわります。



オプションを設定し終わったら「設置」をクリックします。すると大きさに応じたコの字型の床の間が作図ウィンドウに現れます。これをマウスで動かし、設置したい場所でクリックすると和室に床の間がつきます。床の間は和室の外側に接して取り付けます。そのほかの場所や、敷地からはみ出して床の間を設置することはできません。



● バルコニー

「バルコニー」は2階の外壁に付けます。長さを指定すると、その大きさのシンボルが作図ウィンドウに現れます。これを「床の間」と同様に設置します。

● ポーチ

「ポーチ」は1階の玄関の外壁に付けます。基本的な付け方は「バルコニー」と同じですが奥行も指定します。

● 削除

設計した部屋を削除するときに使います。「削除」をクリックすると、このモードにはいり、右クリックで戻ります。このモードでは、マウスカーソルを削除したい部屋の中に動かしクリックすると、削除の対象となる部屋が囲まれ削除するかを聞いてきますので、それに答えるとその部屋が削除されます。このときその部屋に設置されていた建具や設備なども一緒に削除されます。

● 初期化

始めから設計をやり直したいときなどは、各部屋をいちいち削除していたのでは面倒です。「初期化」を実行すると、確認後すべての部屋が削除され、設計の始めの状態に戻ります。いったん削除してしまった部屋は復活しません。

◆ 建具をつける

部屋割りが終わったら、部屋に窓や戸などの建具をつけていきます。建具をつけるタイ

ミングはひとつの部屋を作るごとでも、すべての部屋割りをしてからでもどちらでも構いません。

操作パネルで「建具」をクリックすると建具の種類が表示されますので、つけたい建具をマウスで選びます。そこから先は各々の種類ごとに分けて説明します。

「サッシ」「出窓」「玄関ドア」「勝手口ドア」「障子窓」は外壁に、それ以外は内壁につきます。また建具と部屋とには相性の善し悪しがあり、あまり良くない組み合わせや、ときには建具がつかない場合もあります。これらについては資料として巻末に建具の一覧をつけておきましたので、参照して下さい。

建　具
サッシ
出　窓
障　子
襖
玄関ドア
一般ドア
収納家具

● サッシ

「サッシ」は居室や廊下の外壁に設置します。「種類」「幅」「高さ」を選んでつけたいサッシを決めます。「種類」には

「一般引違」: 普通のアルミサッシ

「台所引違」: キッチン用アルミサッシ

「FIX等」: はめ殺し窓やルーバーサッシ

「台所ルーバ」: キッチン用ルーバーサッシ

の4種類があり、用途によって選びます。

「幅」はcmの単位で表示されます。「サッシ」などの建具は平面図上のグリッドに取り付けますので、90cm以下の幅の建具は1グリッド、90cm～180cmの幅の建具は2グリッド、180cm～270cm、270cm～360cmの幅ではそれぞれ3グリッド、4グリッド占有します。平面図のグリッドを見ながら、幅を選びます。「種類」によって用意されている建具の幅は違います。

サッシの戸、窓の違いは「高さ」により決まります。戸とは床の高さから始まる建具で、人が出入りできます。これに対し窓からは普通出入りしません。

「一般引違」を選んで幅を決めると「高さ」の候補に「91cm」「121cm」「185cm」「220cm」と表示されます。このうち185cmがテラス戸で、225cmは欄間付きテラス戸です。サッシの場合、これ以外はすべて窓となります。

これらの条件を決めていくと、条件にあったサッシのリストが表示されます。「床の間」のときと同様に、基本価格はノンオプションでの価格です。

つけたいサッシを選びクリックすると、大きなウィンドウが開いてサッシの姿図が表示されます。

「床の間」のときと同様に、名称、価格などが表示されていますが、桃色でしめされた項目はクリックすると、オプション、色、カーテン等を選択できます。このときオプションに応じて価格もかわります。カーテンを取り外したいときはカーテンをクリックしてから黒色を選択します。

オプションを設定し終わったら「設置」をクリックすると、サッシのシンボルが作図ウィンドウに現れます。「床の間」と同様にこれをマウスで動かし、設置したい場所でクリックするとそこにサッシがつきます。

サッシは普通外壁に付けますから、サッシを設置した壁にバルコニー以外の他の部屋を接して付けると、その壁は内壁とみなされ、サッシは削除されてしまいます。また2階にサッシ戸を付けるときは、外にバルコニーを付けないと危険です。

● 出窓

「出窓」は「サッシ」同様外壁に設置します。「種類」「形状」「奥行」「幅」を選んでつけたい出窓を決めます。「種類」には

「一般出窓」：平らな壁面に付ける普通の出窓

「コーナー出窓」：部屋の隅に付けるＬ型の出窓

があり、取り付ける場所によって選びます。

「形状」では上から見たときの出窓の形を「台形」「角形」から選びます。

「奥行」では出窓の奥行きを「20cm」「50cm」から選びます。

「幅」は「サッシ」と同様に、90cm単位でグリッドを占有し、1～3グリッドの占有幅の出窓が用意されています。コーナー出窓は二辺の幅が等しい出窓が用意されており、「幅」ではこの一辺の長さを指定します。

これらの条件よりつけたい出窓を選びクリックすると、出窓の姿図が表示されます。

また出窓にはサッシと違い、戸はありませんから高さは自動的に設定されます。

「サッシ」のときと同様に、名称、価格などが表示されており、オプション、色を選択できます。もちろんオプションに応じて価格もかわります。

オプションを設定し終わったら「設置」をクリックすると、出窓のシンボルが作図ウィンドウに現れますから、これをマウスで動かし、出窓を設置します。

「出窓」は外壁に接して外側に付けますので、部屋の内側や内壁、または敷地からはみ出して付けることはできません。また「出窓」が設置されている壁は外壁とみなされ、ここに他の部屋を接してつけたいときは、前もって出窓を「撤去」しておかなければなりません。(P. 40)

● 障子

「障子」には外壁に設置する「障子窓」と、部屋同士や部屋と廊下間の内壁に設置する「障子戸」とがあります。「種類」と「幅」を選んでつけたい障子を決めます。「種類」には高さによって

「障子戸」：内壁に設置する高さ185cmの障子戸

「欄間付障子戸」：内壁に設置する高さ220cmの欄間の付いた障子戸

「高窓障子窓」：外壁に設置する高さ90cm～180cmの障子窓

「肘掛障子窓」：外壁に設置する高さ60cm～180cmの障子窓

の４種類があり、状況によって選びます。

「幅」を決めると、リストが表示されます。

他の建具と同様に、名称、価格などが表示されており、「材質」を変更すると色と価格がかわります。

「サッシ」と同じ方法で「障子」を「設置」します。外壁、内壁との相性によっては設置できない場合があります。また障子窓を設置した外壁に他の部屋を接して付けると、その壁は内壁とみなされ、障子窓は削除されてしまいます。

● 襖

「襖」は「種類」と「幅」を選んで内壁に設置します。「種類」には

「押入襖」: 押入用の片面に襖紙を張った襖

「天袋付押入襖」: 天袋の付いた押入用の片面の襖

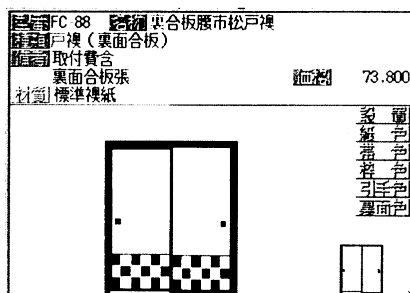
「戸襖（裏面合板）」: 片面は襖紙、裏面は板製の襖

「両面襖」: 普通の両面に襖紙を張った襖

があり、用途によって選びます。

つぎに「幅」を決めますが、90cm幅の襖は開き戸で両面襖には有りません。それ以外の襖は幅に応じて2枚か4枚の引き戸です

他の建具と同様に、名称、価格などが表示されており、「材質」を変更すると価格がかわりますし、「サッシ」などと同じように各部の色を変更できます。裏面合板の戸襖の場合は、裏面の色も指定できます。



「設置」の仕方は他と同じです。襖は外壁には付けることができません。

● 玄関ドア

「玄関ドア」は玄関たたきの外壁にだけ設置することができ、

「玄関単体ドア」: 片開きの玄関ドア

「玄関親子ドア」: 両開きの玄関ドア

「玄関引戸」: 2枚戸の玄関用引き戸

から選びます。

「玄関単体ドア」は1グリッド、それ以外は2グリッド占有します。

リストが表示されます。1ページに収まりきれない場合もあるので、▲、⏶、▼、⏷ で改ページして気に入った玄関ドアを選んで下さい。

オプションに「ドアノブ」と「ステンドグラス」が表示された場合は、クリックしていくと、可能なオプションが次々に表示され、価格も変化します。

色を決定し、「設置」を選ぶと、玄関ドアのシンボルが作図ウィンドウに現れますから、これをマウスで動かし、設置したい場所でクリックします。「回転」「設置」とウィンドウが開きます。「回転」「設置」を指定したいときは左クリック、また前の状態に戻りたいときは右クリックをすると戻りますから、左右のクリックをじょうずに使いながら、つけたい所に玄関ドアを設置して下さい。

玄関ドアは右開き、左開き、外開き、内開きのどの位置にでも設置することができます。

● 一般ドア

「一般ドア」の種類には

「室内単体ドア」：片開きの室内ドア

「室内親子ドア」：両開きの室内ドア

「ガラリ戸」：ブラインド状の羽根板付きの通風の良い室内引き戸

「浴室ドア」：片開きの浴室ドア

「浴室戸」：浴室用の引き戸と中折戸

「トイレドア」：トイレ用片開きドア

「収納ドア」：クロゼット用収納ドア

「勝手口ドア」：キッチン用片開き勝手口ドア

があり「勝手口ドア」以外は内壁に設置します。「勝手口ドア」はキッチンの外壁に設置します。

「ステンドグラス」のオプションは有りませんが、その他設置方法等は「玄関ドア」と同じです。占有グリッドは片開きは1グリッド、両開きは2グリッドですが、それ以外は姿図を見て判断します。

● 収納家具

「収納家具」には

「一般収納」：普通の部屋に設置する衣類や本、小物などの収納

「玄関収納」：玄関に設置する履き物や傘の収納

があります。

出窓とは逆に部屋の壁の内側に沿って設置します。

設置等の操作は「出窓」と同じで、「一般収納」は居室に、玄関収納は玄関に設置します。玄関収納は、框をまたいで設置することもできます。

◆設備を配置する

システムキッチンや洗面化粧台などの「設備」は、通常の家具と異なり、給排水やガス

等を必要とするため設計の時点で配置することになり、着工後は動かすことはできません。このため「設備」は基本的にげた箱のような建具と同じ操作で設置します。操作パネルの「設備」をクリックし、設計を進めていきます。建具同様、資料編に設備の一覧をまとめてあります。

設　備
キッチン
カウンタ
暖　炉
トイレ便器
浴　槽
洗面化粧台

またゲームでは、設備を配置すると、同時に配管等も自動的に設計されます。

● キッチン

「キッチン」とはキッチンキャビネットのことでシンク（流し台）、レンジ、冷蔵庫などのひとつひとつの部品です。このキャビネットを組み合わせて配置し、システムキッチンを作っていきます。ひとつのキッチンキャビネットは平面図の1ユニットを占有し、この単位で設置していきます。もちろんキッチンキャビネットはキッチンにしか置けません。

キッチンキャビネットには、いろいろな種類がありますが、説明するよりも実際に設計すると分かりやすいでしょう。

システムキッチンは各キャビネットを統一して設計するのが普通なので、まずそのデザインにより

「ローフラットタイプ」：ウォールキャビネットの低いフラット扉のタイプ
「ローパネルタイプ」：ウォールキャビネットの低いパネル扉のタイプ
「ハイフラットタイプ」：ウォールキャビネットの高いフラット扉のタイプ
「ハイパネルタイプ」：ウォールキャビネットの高いパネル扉のタイプ

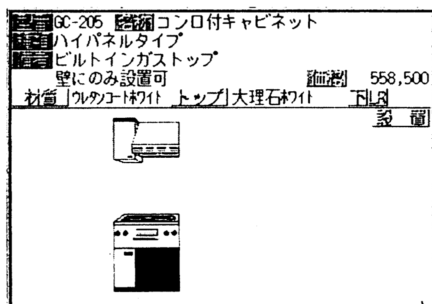
から適当に選びます。

するとキッチンキャビネットリストが開きます。

各種類とも、普通の収納タイプの「一般キャビネット」、表面と裏面にガラス窓の付いた「ハッチ型キャビネット」、必ずつけなくてはならない「シンク付キャビネット」、「コンロ付キャビネット」、「冷蔵庫キャビネット」さらにL型の「コーナーキャビネット」がありますので、用途によって使い分けます。

価格はいちばん低価格のセットのもので、材質やオプションなどで相当変動します。

決定すると姿図が表示されます。「設置」しなければ右クリックで戻りますから、どんどんクリックして姿図を見て慣れると良いでしょう。



「建具」と同様に、名称などとオプションが表示されます。「材質」、「トップ」オプションをクリックしていくと材質により色と値段がかわります。ここで「トップ」とはワークトップのことです。さらに「トップ」の右横に「上」「中」「下」「LR」と表示されることがあります。「上」はウォールキャビネット、「下」はフロアキャビネットで「中」はその間の部分です。これらをクリックしていくと、各部分の可能な部品の組み合わせが、あたかもモンタージュ写真のようにかわっていきます。また「LR」でユニットの左右が反転します。

各部品、オプションを組み合わせ、価格を参照しながら、キャビネットユニットがひとつ決まったら「設置」を選んで、「収納家具」のときの要領で平面図上に設置していきます。

「コンロ付きキャビネット」は壁につけてしか設置できません。逆に「ハッチ型キャビネット」は対面型なので壁にはつけられません。そのほかのキャビネットユニットはどの場所にも設置することができます。設置する場所に制限があるときは姿図の「備考」に表示されますから、設置する前に知ることができます。

キッチンキャビネットは、コンロ付きを除いて壁以外の場所にもつけられるため、設置する向きを決めます。キャビネットの正面は平面図のシンボルのグリッドを背に設置されますから、マウスでシンボルの位置と方向を調整し決定します。結果としてはキャビネットの奥行きは60cmですから、ユニット内で空きのある側が正面向きとなります。「コーナーキャビネット」の場合にも、向きには注意が必要です。

キッチンの配置には、その形状により各キャビネットを一直線に配置したI型、平行に2列に配置したII型、コーナーを持つL型、U型などがあり、自由なシステムキッチンの設計が楽しめます。

● カウンター

造り付けカウンターをつけたいときは「カウンター」を選びます。種類には

「一般カウンター」：普通の造り付けカウンター

「コーナーカウンター」：部屋の隅に置くＬ型のカウンター

があります。

するとカウンターリストが開くので、他の建具などと同じように見たいカウンターを選びます。

オプション、設定ともに「キッチン」と同じです。ただしカウンターには「上」「中」「下」はありませんし、種類が少ないので「LR」は別々の製品となっています。

カウンターは「収納家具」と同じで壁に付けてのみ設置します。また設置したカウンターの上には棚置用の家具を置くことができます。(P.50)

● 暖炉

「暖炉」をクリックすると暖炉リストが開くので、選んで姿図を見ます。色だけ変更できます。「暖炉」は壁に設置します。

● トイレ便器

「トイレ便器」については「暖炉」と同じです。トイレ、UBに壁に接して設置します。

● 浴槽

「浴槽」についても前項と同じです。浴室、UBに壁に接して設置します。

● 洗面化粧台

「洗面化粧台」についても前項と同じです。洗面所、UBに壁に接して設置します。

◆ 部屋の仕様を見る

各部屋の「基本仕様」を始めに設定することは前に説明しましたが(P. 25)、ここでは作った後で各部屋ごとの仕様を確認したり、変更する方法について説明します。

「部屋」や「建具」などのモードから抜け、設計の基本モードに戻った状態で、確認したい部屋の中にマウスカーソルを移動して、クリックします。設計の基本モードに戻るには、マウスを数回右クリックします。

「基本仕様」と似たようなウィンドウが開いて、その部屋の仕様が表示されます。「基本仕様」の変更と同じように、「天井」「壁」「床」の仕様や各オプションを変更して設定できます。この場合、個々の部屋ごとの設定なので、仕様を変更しても他の部屋には影響しません。

ただし、部屋名の変更はできません。部屋によって設置できる建具等が違うからです。この場合にはその部屋を削除し、作りなおすしかありませんが、取り付けてある建具、設備は消えてしまい、これもつけなおしになります。

「床の間」の場合は、グリッド上か壁の内面をクリックします。ユニットの中央でクリックするとウィンドウが開いて床の間の姿図が表示され、「床柱色」や「棚」「天袋」の確認

や変更ができます。

右クリックでこのモードから抜け、設計の基本モードに戻ります

◆ 建具,設備を確認,変更,撤去する

設計の基本モードに戻った状態で、設置済みの「建具」「設備」にマウスカーソルをあててクリックすると、その建具等の姿図が表示されます。設置したときと同様にオプションを変更することが可能です。「設置」のかわりに「撤去」と表示されているので、クリックすると、「よろしいですか」と確認メッセージが出て「建具」「設備」を撤去することができます。

◆ LDKを開口するときの注意

L、D、Kを隣あって設計すると、共通する壁を開口するかどうか聞いてきます。開口するとその壁は取り除かれ平面図上には破線で仕切られます。このようにしてLK、LD、DK、LDKを作りますが、たとえば結果的にLDKとなってもLとDとKの3つの部屋であることにかわりはなく、部屋の仕様も各部屋ごとに指定することになります。

またキッチンユニットのようにキッチンに置くものはキッチンの部分に置くこととなります。つまりLDKとなってもLの部分はLの機能、というように独立するわけです。こうすることによって同じLDKでも、Lの比率の大きいものとDあるいはKの比率の大きいものでは評価がかわってくるわけです。

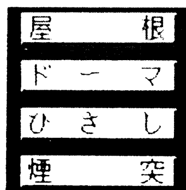
また、2グリッド以上の建具や2ユニット以上の設備などはもともとの2つの部屋にまたがって置くこともできません。

つまりL、D、Kの開口とは各部屋間を自由に往来でき、見渡せるということです。

5) 屋根伏図操作ウィンドウ

メニューフレーム下枠の「階層」をクリックし、「1階屋根」あるいは「2階屋根」を選ぶと屋根の設計モードとなります。ただし階段がないときは「2階屋根」は選べません。すると平面図が各階の屋根伏図にかわり、その階の壁が水色の実線で表示されます。

操作ウィンドウには「屋根」「ひさし」「ドーマ」「煙突」と表示され、これから屋根を設計していきます。

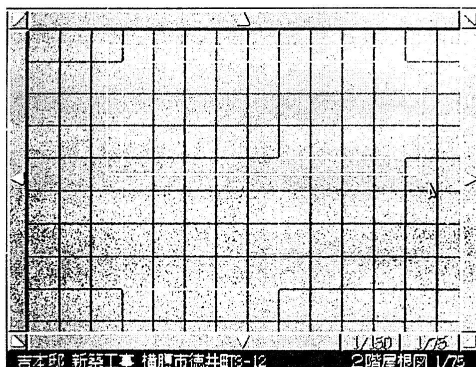


◆ 屋根を付ける

屋根の形にはいろいろありますが、基本的には三角屋根を組み合わせてつくります。屋根のいちばん高いところを「棟」、まわりのいちばん低いところを「軒先」といいます。「屋根」をクリックすると作図ウィンドウに小さな桃色の正方形が現れます。「居室」設計と同じように、範囲を指定すると軒周りが決定します。範囲の指定は1/2ユニットつまり45cm単位で設定できます。ただし壁から軒下が2ユニット180cm以上はみ出したところには、屋根はかけられません。

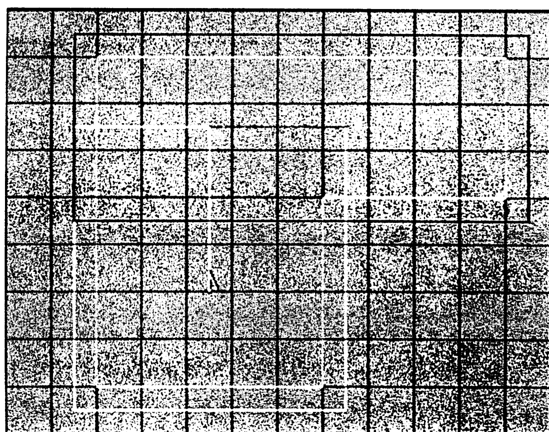
下図の様な形の家に屋根をかけるときは、1つの屋根ではできません。ここでは例として2個の屋根にわけてかけていくことにします。

まず1つめの軒周りを決めます。

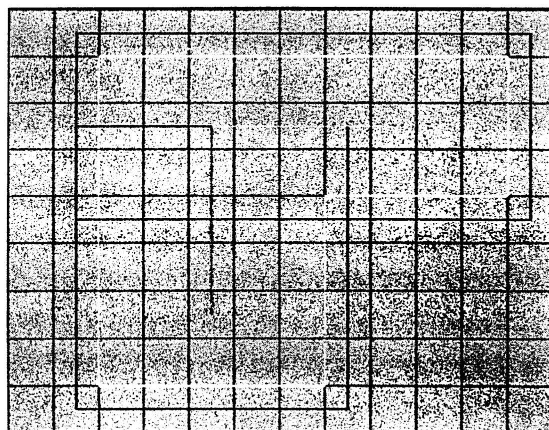


次に棟を決めます。いまつくった屋根の内側でマウスカーソルをいろいろと移動させると、1/2グリッドの長さの小さな赤い線が表示されます。この小さな赤い線を動かし、棟の始まりと方向を合わせ、クリックし始点を決めます。始点が決まると、マウスを動かすことによって棟の線が伸びますから、好きな位置でクリックすると棟の終点が決定し、屋根がかかります。屋根がかかると軒周りは緑色で、棟は青色の線で表示されます。

2個目の屋根を付けるときは、その棟が最初の棟と接する様に屋根をかけなければなりません。棟は軒周りの中でだけ設定できますから、まず範囲を設定するときに、すでにある棟を取り込むように指定しなければいけないわけです。



こうして「立面図」で形を確認しながら、次々に屋根をかけていきます。まちがったときは右クリックでひとつ前に戻りますから、あらかじめ棟の位置を計画して作業を進めて下さい。



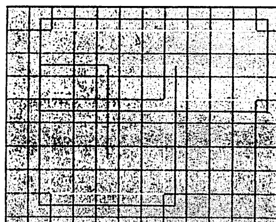
◆ ドーマを付ける

ドーマとは、屋根の傾斜面に突き出した形で設けられる屋根窓のことで、屋根のデザインのポイントのひとつで、いちばん上の屋根、つまり1階建の家では1階の屋根、2階建ての家では2階の屋根にだけ取り付けることができます。

屋根をつけてから操作ウィンドウの「ドーマ」をクリックすると「三角」「五角」とドーマの形を指定した後、上からみたドーマの三角形のシンボルが作業ウィンドウ上に現れます。

三角の底辺の方を軒先側に、頂点の方を棟側になるような位置で、屋根の上にドーマの

シンボルをセットしクリックしてとりつけます。このとき三角形の頂点の延長上に棟がないとつきません。また2つ以上の屋根の重なったところにもつきません。

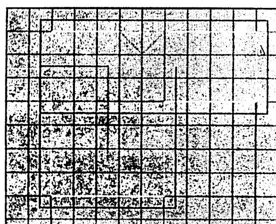


◆ ひさしを付ける

操作ウィンドウで「ひさし」をクリックすると、幅、奥行きを選んだ後、その大きさのシンボルが作業ウィンドウ上にでます。建具のときと同様にこれをマウスでじょうずに操作して、つけたい壁の位置にセットしてクリックします。軒先ではなく、壁につけることに注意して下さい。

なお、1階建の家の屋根にはひさしは付きません。

2階建ての家では、1階の軒の出ているところと、2階で奥行き180cmのひさしはつけることができません。

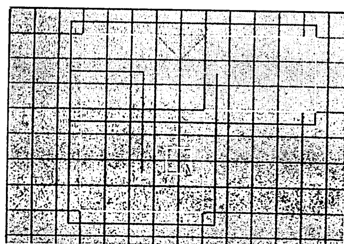


◆ 煙突を付ける

煙突もドーマと同じようにいちばん上の屋根、つまり1階建の家では1階の屋根、2階建ての家では2階の屋根にだけ取り付けることができます。

屋根をつけてから操作ウィンドウの「煙突」をクリックすると、正方形の煙突のシンボルが出ますのでこれを屋根の上に付けます。煙突の色は自動的に決まります。

なおひとつの家に付けることのできる煙突の数は2本までです。



◆ 屋根、部品を撤去する

屋根伏図の操作ウィンドウ上で、すでに付いている屋根やひさし、ドーマ、煙突を直接クリックすると、その部品を撤去するかどうかきいてきます。「実行」すると各部品を撤去することができます。

屋根を撤去するとドーマも一緒に撤去されます。

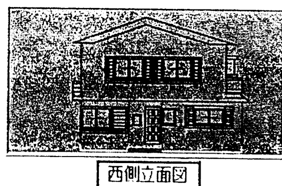
6） 設計サブコマンド

メニューフレームの下枠には「立面図」「展開図」「仕上表」「建具表」「明細書」といった項目が並んでいます。これらは設計を手助けするための参照用の図表です。

家の設計は作業ウィンドウ上つまり平面図で作業をするため、こういった補助の図などを参照していかないと、できあがった家のイメージをつかむのはとても困難です。内装や建具などは一度着工してしまうと、変更はできませんし、新築していきなり増築するのも費用の無駄です。各図表の役割と操作について簡単に説明します。

◆ 立面図

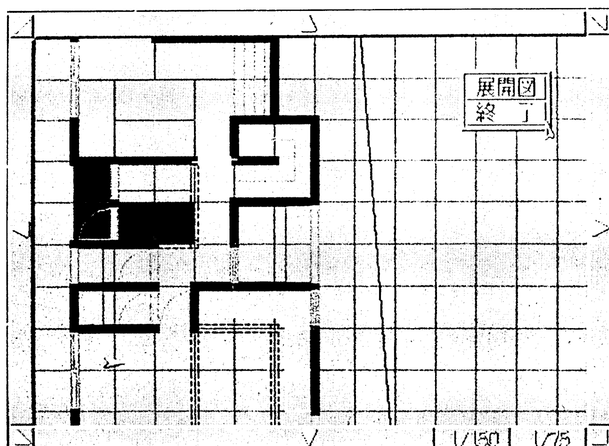
家を外側の真横からみた図です。外観は東南西北の4方向ありますから、まずどの方向からみるかを指定します。「立面図」では屋根やドーマなどの収まりや、窓の高さなどを確認できます。玄関ポーチやバルコニーも立面図でしかわかりません。



西側立面図

◆ 展開図

これは「立面図」の部屋バージョンで、家の内壁を真横からみた図です。「展開図」をクリックすると、鏃型のマウスカーソルが作業ウィンドウ中に現れ、展開図モードに入ります。マウスの右クリックでカーソルの向きが変わりますので、見たい壁の手前にこのマウスカーソルを移動し、位置と方向が決まったところで左クリックします。



ここで「展開図」を選ぶと、その壁の仕様およびそこに設置された建具と設備が、展開図ウィンドウに表示されます。「展開図」では建具の位置関係や設備の方向などを確認できます。また「展開図」モードから抜けるときは「終了」を選びます。

◆ 仕上表

各部屋をクリックするとその部屋の内部仕様が表示され、変更できますが、「仕上表」では各部屋の内部仕様が一覧表で確認でき、また個々の仕様の変更をする事ができます。「仕上表」をクリックすると仕様、価格の一覧表が表示されますから、青色の部屋名をマウスで動かします。仕様を変更したい部屋の所でクリックすると、その部屋の仕様変更画面が出ますので、部屋ごとに内部仕様の変更ができます。

右クリックで戻ると、仕様が変更されています。

◆ 建具表

「建具表」では建具を一覧表示して、各建具のオプションや色を変更できます。青色の建具を確認、変更したい建具に合わせクリックすると、建具の姿図が表示され、オプションなどの変更ができます。右クリックで戻ります。

◆ 明細書

かかる費用の内訳です。クリックすると「土地価格」「工事費用」「家具費用」の明細書が表示されます。「工事費用」をクリックするとさらにその内訳が表示されます。以下工事費用の詳細です

● 仮設工事

工事の際に必要な足場、シートなどにかかった費用です。建てる家の規模で決まってきます。

● 基礎工事

家の土台となるコンクリート基礎にかかった費用です。建築面積で決まるほか、地盤の強さにもよります。

● 木工事

柱や梁などの木造の家を建てる中心となる部分にかかった費用です。家の規模、グレードによって決まります。

● 屋根工事

屋根、軒などにかかった費用です。屋根面積、屋根の材質によって決まります。

● 外装工事

外壁材、仕上げにかかった費用などです。

● 建具工事

ドア、サッシ等建具にかかった費用です。

● 内装工事

各部屋の内壁材、仕上げなどです。

● 設備工事

キッチンユニット等設備にかかった費用です。

● 諸経費

現場経費と、一般管理費です。工費の総額で決まります。

7） 土地を売却する

設計はしてみたものの、土地が満足いかない、あるいは顧客とどうもそりが合わない場合は、土地を売却してしまうこともできます。メニューフレームの「売却」を選ぶと、「不動産屋」が現れ、買った値段で土地を引き取らせることができます。土地の値段は変わりませんから土地を転がし利益を出すことはできませんし、地価が下がって売却損が出ることもありません。ただし売却したときには、土地代の3％＋6万円の手数料を不動産屋に取られてしまいます。

土地を売却すると地図の画面に戻りますから、土地の選定をやり直すことができますし、顧客を変更することもできます。

なおゲームを通じて同時に所有できる土地は1物件だけです。

8） 設計の終了と着工

設計が終了したらいよいよ着工です。メニューフレーム右下の「着工」をクリックして下さい。

建物を建築するには「建築確認」という役所の審査をパスしなければなりません。そうしないで建てた建物は違法建築物です。また資金不足で着工不能の時もあります。

「着工」を選んだときに、設計が不十分で建築確認がおりそうもない場合には、設計士が「屋根がついていませんよ」というように、着工不能の原因を指摘します。したがってそこの設計をなおさなければなりません。

再び「着工」を選びますが、まだ不十分な個所があると、設計士がまたそこを指摘しますのでさらにそこの設計をなおします。

最終的に「着工」を選んだとき着工不能の原因がすべてクリアされていれば、「よろしいですか」と確認しますので、「実行」すると、着工へと進みます。

いったん着工されると、工事費が差し引かれ地鎮祭を迎えます。ここでは神主が祝詞(のりと)をあげ、工事の安全と建てる家の安泰を祈ります。

着工します よろしいですか？	
実　行	取　消

工事は実際の工事にははるかに及びませんが、けっこう時間がかかります。システムで「外観無」を設定してあればかなり時間は短縮できますが、自分で設計した家の外観をいろいろな方向から見ることができません。

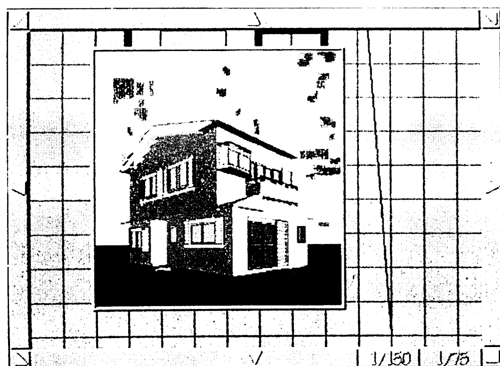
せっかく自分で設計した家ですから、ゆとりを持って工事を見守りたいものです。

Ⅲ－6 完成した家を見る

建物が竣工すると、作業ウィンドウ上に外観図が表示されます。いよいよ設計した家が建ち上がりました。まず外観を眺めてから、中へと顧客を案内していきますが、その前に家具を購入し、レイアウトして、顧客が満足するような家を作らなければなりません。

◆ 家の外観を見る

作業ウィンドウ上の外観図は四隅の各方向から眺めることができます。これを外観パースといいます。また普通に立ったときの目の高さと、上からの高い目線の2種類の高さから眺めることができますから、合計8方向からの外観を見ることができることになります。



作業ウィンドウのまわりの◀、▶をクリックすると家のまわりをまわるように外観が切り替わります。また▲をクリックすると、視点があがり、上からの外観図にかわります。▼をクリックすると戻ります。

右クリックすると外観図は操作パネルの位置に収まります。操作パネル上に外観パースが表示されているときはいつでも、この小さな外観パースをクリックすると作業ウィンドウ上に外観図が表示され外観図のモードに戻ります。

◆ 家の中を見る

操作パネル上に外観パースが表示されている状態をインナーモードと呼び、この状態では作業ウィンドウ上でカーソルの形状は鏃（やじり）状に変化します。見たい位置にカーソルを動かし右クリックでカーソルが回転しますので方向を合わせます。そこで左クリックすると、その位置から室内を見渡したグラフィック（インナーパースといいます）が表示されます。ふたたびクリックすると戻ります。

インナーパースは家の中を見るものですからバルコニーや玄関ポーチでは見えません。また家の中でも階段の中、クロゼット、床の間や押入の中は見えません。

インナーパースは何度でも見ることができます。気に入った部屋は記念に写真に収めておくと良いでしょう。「写真1」「写真2」をクリックして、竣工写真は2枚撮っておいてください。

また、じっくりインナーを見ていると、何かびっくりすることがあるかも知れません。

◆ 家具を購入する

竣工した状態では、家の中には家具がありません。したがって家具をレイアウトしていくのですが、そのためには家具を購入しなければなりません。メニューフレームの「家具購入」をクリックすると家具購入モードになります。家具は品目によって売られている場

所が違います。

● 百貨店で買う

各階によって家具、家電、骨董品、植物などが売られています。

● 海外旅行で買う

ヨーロッパへ旅行します。このツアーでは、珍しい欧風家具などを手に入れることができるでしょう。この買い物だけは、飛行機に乗りますから当然有料（30万円）となります。この他にもときどき港で市が開かれているようです。

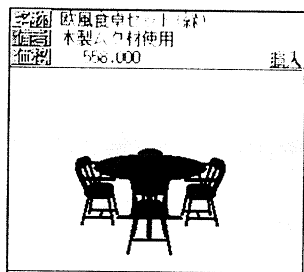
それぞれの売り場をクリックすると、売られている商品と値段の一覧表が表示されます。

名称	価格
皮張ソファ(左肘,緑)	84,000
オーク製応接隅テーブル	149,000
角型食卓セット(黒)	425,000
角型食卓セット(白)	425,000
対面食卓セット(白)	358,000
欧風食卓セット(緑)	558,000
家具調こたつ(赤)	76,000
和風雀卓	76,000
和風座卓(青)	198,000
和風座卓(黒)	1,200,000

商品はいつも同じものが売られているとは限らず、品切れ中の物やときどき仕入のある品物があります。またこの世にひとつしか存在しない逸品や、品数が限定されている物もあります。

またこの世界のどこかに闇のアングラショップがあり、とんでもない掘り出し物が取り引きされているという噂を聞いたことがありますが、定かではありません。

リストから商品を選んでクリックすると、「建具」や「設備」と同じようにその商品のグラフィックが表示されます。

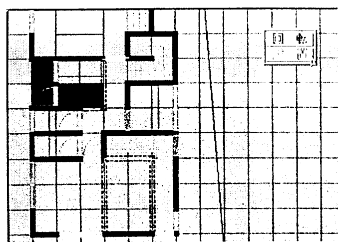


「購入」を選ぶと確認メッセージが出て、「実行」するとその家具を購入したことになります。購入された家具は倉庫に納品されますが、もしも倉庫が一杯になってしまったら、売却して場所をあけないと、新しく家具は買えません。倉庫には200点の品物が入ります。ま

た家具には「建具」や「設備」のようなオプションはありません。

◆ 家具を取り付ける、撤去する

メニューフレームの「家具設置」をクリックすると、現在持っている家具のリストが表示されます。取り付けたい家具をクリックすると、「家具購入」と同じように商品のグラフィックスが表示されます。ここで「設置」を選ぶと家具が三角形のシンボルとなって設計図上に現れます。この三角形の頂点側が正面向きです。



「建具」の設置と同じように、置きたいところへ持っていってクリックします。左右のクリックでシンボルをうまく操作しながら「回転」「設置」で最終的に家具を置きたい場所へ置きます。

家具には床に敷く物、壁につける物、天井につく物など設置の位置はさまざまです。床に絨毯(じゅうたん)を敷いて、テーブルをその上に置いて、さらにその天井から照明を吊り下げることはできますが、同じ空間を占有する2つの家具を、同時に設置することはできません。

家具が置かれると占有ユニットの色が濃い灰色にかわります。

いったん家具が置かれると、家具のリストのウィンドウ上でその家具に設置済みのマークがつきますので、設置できたかどうか確認できます。

家具の中で「棚置き」の指定のあるものは、げた箱やカウンターの上に置く専用の家具です。「床の間置き」の指定のあるものは床の間の中に置くことができます。また、掛け軸など壁につけるものは、床の間の壁に掛けることができますが、床の間の中で棚などがついているところには掛けられません。

家具を設置するときは家は建ち上がった後なので、いつでも部屋の中を見ることができますから、家具を置いては部屋を見てレイアウトする事ができます。(P.48)

◆ 家具表とサブコマンド

インナーモードでは、メニューフレームの下枠のサブコマンドに「仕上表」「家具表」「建具表」「明細書」と表示されます。

家がすでに建ちあがっているので「立面図」「展開図」はありません。これらは外観パー

ス、インナーパースで詳しく確認できます。

「仕上表」「建具表」「明細書」は設計のときと同じですが、着工済みなので仕上や建具の変更はできません。また「明細書」には家具の費用も加わっています。

新しく「家具表」が付け加わりましたが、基本的には「建具表」と同じです。もちろん見ることしかできません。

◆ 家具を売却する

家具を売却するにはメニューフレーム左の「家具売却」をクリックします。すると倉庫の在庫家具の一覧リストが開きますので、売却したい家具を選んでクリックします。すると商品のグラフィックスが表示されますので、ここで「売却」を選ぶと確認メッセージが出てそれにに答えると、在庫商品は買ったときの値段で売却されます。

設置してある家具を売却したいときは「家具設置」を選んで、その中で売却したい家具をまず撤去しなければなりません。ふたたび「家具売却」をクリックすると、倉庫の在庫家具の一覧リストに撤去した家具が表示され、売却することができます。

◆ 家を増改築する場合

家具は自由に置き換えることはできますが、間取りや内装、屋根の色などはいったん建ててしまったら変更はできません。どうしても一部手直しをしたい場合には、メニューフレーム右上の「増改築」を選んで下さい。ふたたび設計図に戻って、設計のやり直しをする事ができます。

ただしいったん支払ってしまった工事費は戻りませんから、新しく設計し、作り直す分だけ余計に工事費がかかります。建物解体の費用はかかりませんが、もしも全部建物を作り直すならば、始めの工事費は丸損になってしまいます。設計の段階で展開図や、立面図、仕様表などを活用し、充分考えた上で着工するのが望ましいことはいうまでもありません。

増改築は1年に一回だけ行えます。慎重に設計してください。

Ⅲ－7 家を売却する

家が建ち上がり家具をレイアウトしたら「完成」をクリックすると家の引き渡し、つまり家を売却することになります。もちろん完成した家は顧客に売却することとなりますが、同時に業者も値付けしてきますのでどちらか好きな方を選んで、完成した家を売却します。

「顧客」と「業者」の買値は、価値観の違いなどにより差が生じてきます。もちろん基本的には高い値付けの方に売却すればいいのですが、一概に価格だけでは有利不利は判断できません。

なお一度「完成」を選んでしまうともう戻ることはできません。家を売却して1年は終了してしまいます。したがって、改築も、家具の再配置もできませんから、充分納得した上で「完成」させて下さい。

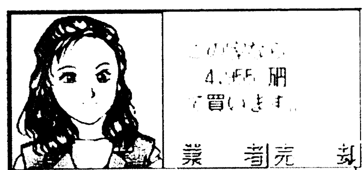
◆ 客に売却する

できあがった家を顧客が気にいると、顧客は当初の予算で家を購入してくれます。またあまり気に入らないと、指し値といって安い値付けをしてきます。

反対にできた家が非常に気にいると予算以上で買ってくれることもあります。したがって客の予算以上に原価をかけても、儲かることもあるのです。ただしあらかじめの予算というものがありますから、やみくもに高くでは買ってくれません。いくら気に入っても、その顧客の支払える額には限度があるからです。

ただお金持ちの顧客の中には金に糸目をつけずに、気に入っただけのお金をぽんと支払ってくれる強者もいるらしいのですが。

ここで「売却」をクリックすると商談成立です。家を顧客に売却して1年が終了します。また「業者」を選択すると業者との商談になりますが、何度でもまた顧客の値付けに戻ってこれますから、一度は業者の値段も聞いてみると良いでしょう。





◆ 業者に売却する

顧客がその顧客に応じた個性ある評価によってできた家を値付けするのと対照的に、「不動産業者」は一般的な価値観をもって家を値付けします。せいぜい家の大きさによって、若干評価の仕方がかわってくるくらいのものです。

業者はこれを他の顧客に再販するため、当然買値は低くおさえてきます。ただし業者には予算はありませんから、高く評価された家はそれに見合った金額を提示してくるでしょう。

「売却」をクリックすると、家を業者に売却して1年が終了します。ここでまた「顧客」を選択すると顧客の値付けに戻りますので最終的にどちらかに売却して下さい。

Ⅲ－8 意見（情報）を聞く

マイホームドリームでは状況に応じて「顧客」「ベテラン建築士」「知人」「易者」といった人たちに意見を聞くことができます。これらの情報の中にはたいへん重要なものや、そうでないもの、また有料のものや常識的なものなどいろいろとあります。これらの情報を上手く役立てて、ゲームを進めていくと良いでしょう。

メニューフレーム右上枠の「情報」をクリックすると、「ベテラン建築士」「知人」「易者」の情報を選んで聞くことができます。また「顧客」の情報を聞くときには、操作パネル下の顧客の顔を直接クリックします。

易　者
知　人
建築士

◆ 顧客

顧客の家族を代表して、女の子がいろいろと要望などをいいます。顧客を満足させるには、どういった家が欲しいのかを顧客の立場になって考えることが重要です。顧客はその個性に応じて意見をいってきますが、はっきりした性格の顧客もいれば、なかなか本音を言わない引っ込み思案の女の子もいます。

さらに「顧客情報」をクリックすると、顧客画面での職業、予算、家族構成などの情報を確認することができます。

「顧客」に意見を聞くときにはお金はかかりません。

◆ ベテラン建築士

「情報」で「建築士」を選ぶと、設計の権威の意見を聞くことができます。かなり適切な意見を言ってきますので、参考にすることが多いでしょう。ただし一回の情報を聞くのに

5万円の相談費用がかかります。

◆ 知人

「知人」は特に重要でない情報や、建築の常識的なことについて教えてくれます。もちろん何度訪ねても無料です。

◆ 易者

家相の秘伝にもとづき占いをします。信じる信じないは自由ですが、家相の中には住居学的にじゅうぶん根拠のあるものも多くあります。占い料は一回1万円です。

III－9　1年の終了と評価

売却が終わると、1年の終了です。年間の収支が表示され、作った家の評価を見ることもできます。代金の精算も終わり、ゲームは自動的にセーブされます。

本年度収支結果

土地価格	-31,140,000
建物価格	-15,496,400
改築費用	0
総工費	-47,194,400
売渡価格	49,554,100
	2,359,700

翌年へ | 鑑定士

◆ 評価

収支表の画面で「鑑定士」をクリックすると、各項目ごとに評価がA～Eの5段階で表示されます。このとき鑑定料として10万円支払うことになります。

● 機能

家や設備の使いやすさ、機能性です。

● 間取り

各部屋の広さや配置などです。

● 強度

家の構造上の安全性です。

● 意匠・調和

家の各部分の配色やデザインです。

● 防犯

外からの侵入に対する家の安全性です。

● 家相

家相からみた評価です。

鑑定結果

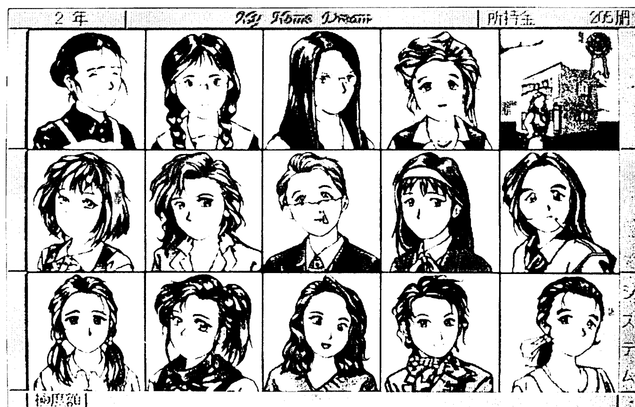
機能	B
間取り	B
強度	A
意匠・調和	A
防犯	B
家相	B

翌年へ

◆ 次の年にすすむ

「翌年へ」を選択すると年がかわり、始めの顧客画面に戻ります。

また翌年の顧客画面には、今年の顧客は建てた家のグラフィックにかわり、さらに顧客が買った場合には家の前にその顧客が現れます。業者が買ったときは、その顧客はもう顧客リストからは姿を消してしまいます。またコンテストに入賞していれば、それも表示されます。



III－10 コンテスト等

このようにして1年が終了しますが、場合によっては1年終了時にハプニングが起こることがあります。

年のおわりにその年に建てられた家を対象に、各種の賞が市長から贈られます。これらの賞に輝く事は設計士にとって大変な栄誉です。各賞ごとに最優秀賞、優秀賞、特別賞とあり、その主な内容は次の通りです。

★ プログレスアーバントロフィー

　すぐれた都市生活型の家に贈られる賞です

★ ビクターグリーンカップ

　すぐれた郊外生活型の家に贈られる賞です

★ モストラグジュリアスハウス

　すぐれた豪邸に贈られる賞です

★ ベストアーキテクトオブザイヤー

　これは家に贈られるのではなく、設計士個人に贈られる賞です。その年の最も傑出した作品を残した設計士に与えられる栄冠です。

◆ 顧客の満足と名声

顧客が満足したりコンテストに入賞したりして、設計士としての仕事が世に認められるにつれてプレーヤーの名声は上がっていきます。すると銀行の信用度も上がってきて極度額が追加されます。つまりよりたくさんのお金を借り入れることができるため、より予算の高い顧客の設計ができるわけです。ただしゲーム終了時には、借入金はすべて返済していなければなりません。

III－11 ゲームの終了をむかえる

マイホームドリームは最長10年で終了です。10年後には、10人の顧客に10棟の家を建てていることと思います。この時点で銀行に借金が残っていれば、倒産となってゲーム終了です。ゲーム終了時にお金が1億円以上残っていれば、次のスペシャルステージに進むことができます。もちろん進まないでゲーム終了する事もできます。

◆ スペシャルステージ

スペシャルステージでは、最後に「おまけ」として一軒だけ家を建てることができます。ただしここでは顧客はいません。つまり10年間でに稼いだお金で、プレーヤー個人の家を建てるわけです。途中で結婚したときは2人の住む家となります。

できあがった家は評価もしませんし、どう設計しても、どんな家具をどこに置いても自由です。所持金の範囲でまったくの自由な設計をしてみて下さい。なぜならここまで進んだプレーヤーには、もはや何のアドバイスも必要ないでしょうから。

Ⅳ

用語の説明

★ 極度額

銀行はプレーヤーの経験つまり信用に応じて、貸し出すお金の限度を決めます。これを極度額といい、プレイヤーはこの範囲でいつでもお金を借りることができます。1年が経過するごとにプレイヤーの銀行査定に応じてこの極度額が決められ、ふつう年ごとに経験が高まるにつれ、極度額の枠は増えていきます。

★ 注文住宅と建売住宅

実際の建築の場では家造りは大きく2通りの形に分けることができます。ひとつは家をつくりたい人（お客）が建て主となり、あらかじめ設計業者や施工業者（大工さん）と契約を結んで行われる場合で、いわゆる注文住宅です。この場合はお金はすべてお客が出すことになり、設計業者や施工業者はお客から設計報酬や工事代金をもらいます。現場に「〇〇邸新築工事」と看板の出ているものがこれに当たります。もうひとつは建売といわれる方式で、これは建売業者が自分のお金で建物を建て、建ちあがった家を不特定多数のお客が買うことになります。業者は新聞のチラシ等で「新築一戸建て分譲中〇〇〇〇万円より」などと宣伝し、これを気に入った客が買うわけです。もちろんお客は気に入らなければ買わなければいいわけですし、その結果いつまでも買い手がつかないこともあるわけです。

★ 公共施設

公共施設には駅などの交通施設、公園、遊園地などのレクリエーション施設、病院などの医療施設、学校など教育施設、その他役所などがあります。供給施設の水道、ガスなども公共施設のひとつです。またデパート、商店街などの商業施設や美術館などの文化施設も重要な施設です。さらに、嫌悪施設と呼ばれる変電所、ゴミ処理場などもあります。

こういった施設は付近の環境に大きく影響します。一般的に近くにあった方がよいと思われる施設、近くにない方がよいと思われる施設はありますが、顧客の個人的な価値観や予算をもとに、顧客ごとに考えることが必要です。顧客によって静かな方がよかったり、騒がしくても便利な方がよかったり、また何を優先させてなにを妥協するかが違うからです。

★ 用途地域

マイホームドリームのすべての土地は、その土地の利用目的によりつぎの地域に分けられています。

● 都市計画区域外

都市計画区域ではないので原則としてここに家を建てることはできません。

● 市街化調整区域

当面の間市街化を抑制する地域で原則として家は建てさせない区域です。ただしすでに家が建っていた場合、それを取り壊して建てかえることはできます。これを既得権といいます。この区域は農地や林地などに多くみられます。

● 第一種住居専用地域（1住）

低層住宅のために、よい住宅環境を守るための地域です。2階建てまでの一戸建にはもっとも適した地域ですが、多少交通等が不便なこともあります。例としては郊外の高級住宅地などをあげることができるでしょう。ここでは専用の店舗や事務所などの商業用施設とか工場はできません。

● 第二種住居専用地域（2住）

中高層住宅のために、よい住宅環境を守るための地域です。基本は「1住」と同じですが、3階～6階ぐらいの低層のマンション等も建てられます。商業用としては店舗や事務所はできますが、雀荘やキャバレー等の風俗営業はできません。また工場も建ちません。

● 住居地域（住居）

おもに住居の環境を守るための地域です。ここも住宅としての環境には適していますが、一部の風俗営業を除くほとんどのものが建てられるため、住環境としては多少悪くなります。ごく小さな町工場も建てられます。昔からの下町や住宅地などがこれにあたります。

● 近隣商業地域（近商）

近くに住む人たちに日用品を売る程度の商業の利便を増進する地域です。交通等はかなり便利な地域でもちろん住宅を建てることができますが、容積率が高いときは一戸建てを建てるには土地代がかなり割高になります。（容積率参照）一部の風俗営業を除くほとんどのものが建てられ、また小さな町工場なら建てられます。例としては、地域に密着した商店街などをあげることができるでしょう。

● 商業地域（商業）

おもに商業の利便を増進する地域です。比較的大きな工場以外はなんでも建てられます。買い物や交通の利便は極めてよく、容積率が高いのでオフィスビルやデパートなどが建てられます。住宅としては高層マンションには向きますが、一戸建てには土地代が高すぎて向きません。もし建ててもビルの谷間で陽が当たらないこともじゅうぶん考えられます。

● 準工業地域（準工）

あまり環境を悪化させない程度の工業の利便を増進する地域です。大規模な工場以外はなんでも建てられます。もちろん一戸建て住宅を建てることができますが、住環境はかなり悪くなります。雑居ビルや町工場などが建ち並んでいるといった地域です。

● 工業地域（工業）

おもに工業の利便を増進する地域です。おもに事務所や工場の用途に適しています。騒音がかなりあり、大気環境も悪く、住宅は建てることができますが、住環境は非常に悪くなります。

● 工業専用地域（工専）

工業の利便を増進する地域です。臨海コンビナートに代表される地域で、住宅は建てることができません。

★ 建ぺい率

建ぺい率とは、建築面積の敷地面積に対する割合のことです。建築面積とは家の建っているところつまり1階の床面積ですが、2階が1階よりはり出しているときはそのはり出しているところも建築面積に含みます。また敷地面積とは家の建っている土地の面積です。建ぺい率が小さいということは建てられた家に空地が多いことを表し、安全防火および衛生などの環境はよいということです。もちろん庭も空地に含まれますから、庭も広いわけです。

★ 容積率

容積率とは、建物の各階の床面積の合計すなわち延床面積の敷地面積に対する割合のことです。容積率が大きくなるとそれだけ高い建物を建てることができるということです。つまり容積率によりその土地の利用可能面積が決まるということで、土地の価格にも大きく影響します。簡単にいえば同じ場所で容積率が2倍になれば、土地の価格も2倍になるということです。ゲームでは一戸建ての住宅を建てるわけですから、必要以上に高い容積率の土地を買うと無駄な土地代金を支払うことになるわけです。もっとも売るときにも高く売れるわけですから、資金に余裕があるのであればそれを買っても特に差しつかえありません。

実際には容積率は道路による規制やいろいろな緩和措置などがありますが、ゲームでは簡略されています。

★ 物件

家が建っているとき、または建てようとするとき、その建物が建つための土地を敷地といいます。逆に敷地の上に建っている建物のことを上物といいます。物件とは敷地と上物を合わせた両方のことです。もしも上物が建っていなければ物件とは敷地だけのことをい

い、このような土地を更地といいます。土地を購入しここに建物を建てるとき、その土地に不要な古家があるとこれを壊さなければなりません。マイホームドリームではこのような場合、更地渡しといって、売主に解体をしてもらいます。したがって「土地の購入」で物件を買ったとき、その物件は更地ということになります。もちろん家を建てないで土地を売却したらそれも更地です。これに対し、敷地に家を建てて売却するときは、物件とは土地と建物の両方を意味します。

★ 坪

面積の単位で1坪は約3.3㎡です。1間（約180cm）四方、つまり畳2枚分の面積が1坪で、昔から土地や建物の面積としてなじみの深い「坪」ですがゲームでは㎡を使います。ただし設計図での1グリッド（ますめ）の1辺90cmというのはこの半間を基にしています。

★ 外部仕様材

外部仕様材とは屋根と外壁に用いる材料のことです。材料によって値段にかなりの差があります。屋根には防火性能が求められるのはもちろん、防水性能が特に重要となります。外壁にはそのほかに断熱性能や、場合によっては騒音をカットする遮音性能も重視されることがあります。

● 瓦

練った粘土を型で押し出し、乾燥させた後焼き上げてつくります。焼き方や表面加工により、品質に違いがあります。

● 金属板

亜鉛鉄板、カラー鉄板、アルミ、ステンレスなどがあります。防水性にすぐれています。

● カラーベストコロニアル

石綿とセメントの混合物を加圧成形したものでアスファルトを下葺きした上に施工します。防水、防火性能ともに優れています。

● アスファルトシングル

アスファルトを繊維に浸潤させ、ここにブロンアスファルトと鉱物質粉末を塗布したもので、防水性に優れています。

● サイディングボード

一般に外壁に用いる板のことで「下見板」ともいい、アスベストや、ハードボード系、アルミなどの金属のものがあります。

● 羽目板

木製の板を外壁に使うものです。耐水性、耐候性の高い板を使い、防水性能の良い塗装をする必要があるでしょう。

● 大理石

大理石板の外壁は、耐火性は若干劣りますが、耐候性が高く強度もあるので、外壁仕上げ材としては優れた材料です。しかし材料費、工事費ともにひじょうに高くつきます。

● モルタル塗

セメントに水と砂だけを練り混ぜたモルタルは、防水性を高めるためウレタン等を吹き付けます。重量があるので遮音性能はありますが、断熱性能はあまり期待できません。

● タイル

珪砂、長石、粘土等を成形、焼き上げた材料で、磁器質のものは吸水性がほとんど無く、防水性に優れた外壁材です。

★ 内部仕様材

● クロス

レーヨンなどを素材とする織物です。色、柄が豊富で、価格面でも多種多様な製品が販売されています。天井、内壁の仕上げとして用います。

● パネル

一定寸法につくられた板状の製品の総称です。ゲームでは、天井パネルを2色で市松状に張ることができます。

● 目透

天井板を張る際、板と板の間に多少すき間をあけて張った、板張りの天井です。

● 竿縁

天井板の下に細い木（竿縁）を並べた天井で、和風の家によく見られます。竿縁は天井板と直角に30cm～40cm間隔で設けます。

● 羽目板

壁面に縦または横に連続して張った板のことです。ゲームでは内壁材として、横並びの竪羽目板張りを選ぶことができます。

● 腰壁

上の項目で説明した羽目板を、壁の下半分にだけ張った内壁をいいます。

● 聚楽（じゅらく）

土壁の一種で和風の造りによく見られます。聚楽は京都付近で産出する良質の色土で、代

表的な京壁です。

● タイル

内壁には陶器質のものがよく使われ、風呂やWCの天井や内壁によく見られます。

● 畳

和室に使用し、断熱、吸音性能に優れ、弾力もあり多機能に対応できる日本独特の床材です。廉価なビニール製スタイロ畳から、上質のいぐさをマニラ麻で細かく織り込んだ高級な手加工製品まで、値段にかなりの開きがあります。

● 板張

いわゆるフローリングの床材で、耐摩耗性が高く汚れにくい長所がある一方、吸音性が低いので、音が響くといった短所もあります。

● カーペット

いわゆる「じゅうたん」で純毛、ナイロンアクリルなどいろいろな材質のものがあります。吸音、断熱性能に優れますが、汚れやすいのが欠点です。

● 防音オプション

外部騒音や室内界壁の音の遮音を目的に、内装の下に重量の大きい鉛、鉄、石などを使用した構造です。部材の接合部に、ゴムなどの緩衝材を張る場合もあります。

● 断熱オプション

内装の下にグラスウール、ロックウール、ウレタンフォーム、発砲ポリエチレンなどの断熱材を施工したものです。居住性の向上と省エネルギーの目的で使われます。

● 耐久オプション

ピアノなど重い家具の重量に耐えられるよう、床材に鉄骨などの耐久材料で補強をします。耐久オプションをつけると耐震性能や防火性能も向上します。

● 暖房オプション

内装に床暖房や、壁暖房、天井には遠赤外線輻射熱暖房システムなどを組み入れた施工で、導入にはかなりの費用を要します。

資料1　建具、設備の種類

外：外壁　内：内壁　U：ユニット
サイズはグリッドで表示

	サイズ	主な場所
●サッシ		
一般引違		
引違二枚窓	外 1, 2	居室一般
引違四枚窓	外 3, 4	居室一般
一般引違二枚テラス戸	外 1, 2	居室一般
一般引違三枚テラス戸	外 3	居室一般
一般引違四枚テラス戸	外 3, 4	居室一般
一般引違二枚欄間付戸	外 2	居室一般
一般引違四枚欄間付戸	外 3, 4	居室一般
高級和風引違二枚テラス戸	外 2	和室一般
高級和風引違三枚テラス戸	外 3	和室一般
高級和風引違四枚テラス戸	外 3, 4	和室一般
高級引違二枚欄間付戸	外 2	居室一般
高級引違四枚欄間付戸	外 3, 4	居室一般
高級洋風引違二枚テラス戸	外 2	洋室一般
高級洋風引違三枚テラス戸	外 3	洋室一般
高級洋風引違四枚テラス戸	外 3, 4	洋室一般
台所引違		
引違キッチン用二枚窓	外 1, 2	キッチン
引違キッチン用四枚窓	外 3, 4	キッチン
FIX等		
はめ殺し窓	外 1, 2	部屋一般
開き窓	外 1	部屋一般
ルーバー窓	外 1, 2	部屋一般

台所ルーバ キッチン用ルーバー窓	外 1, 2	キッチン
●出窓		
一般出窓		
薄型台形はめ殺し	外 1, 2, 3	洋室一般
厚型台形はめ殺し	外 1, 2, 3	洋室一般
台形袖開き	外 1, 2, 3	洋室一般
台形側板袖開き	外 1, 2, 3	洋室一般
台形側板ルーバー	外 1, 2, 3	洋室一般
薄型角型はめ殺し	外 1, 2, 3	洋室一般
厚型角型はめ殺し	外 1, 2, 3	洋室一般
角型袖開き	外 1, 2, 3	洋室一般
角型側板袖開き	外 1, 2, 3	洋室一般
角型側板ルーバー	外 1, 2, 3	洋室一般
和風書院	外 1, 2, 3	和室一般
浴室ハーフはめ殺し	外 1, 2, 3	風呂,UB
浴室ハーフ	外 1, 2, 3	風呂,UB
浴室側板ハーフ	外 1, 2, 3	風呂,UB
浴室ルーバーハーフ	外 1, 2, 3	風呂,UB
コーナー出窓		
薄型台形はめ殺し	外 1x1, 2x2, 3x3	洋室一般
厚型台形はめ殺し	外 1x1, 2x2, 3x3	洋室一般
台形袖開き	外 1x1, 2x2, 3x3	洋室一般
台形側板袖開き	外 1x1, 2x2, 3x3	洋室一般
台形側板ルーバー	外 1x1, 2x2, 3x3	洋室一般
薄型角型はめ殺し	外 1x1, 2x2, 3x3	洋室一般
厚型角型はめ殺し	外 1x1, 2x2, 3x3	洋室一般
角型袖開き	外 1x1, 2x2, 3x3	洋室一般
角型側板袖開き	外 1x1, 2x2, 3x3	洋室一般
角型側板ルーバー	外 1x1, 2x2, 3x3	洋室一般
和風書院	外 1x1, 2x2, 3x3	和室一般

浴室ハーフはめ殺し	外 1x1, 2x2, 3x3	風呂,UB
浴室ハーフ	外 1x1, 2x2, 3x3	風呂,UB
浴室側板ハーフ	外 1x1, 2x2, 3x3	風呂,UB
浴室ルーバーハーフ	外 1x1, 2x2, 3x3	風呂,UB
●障子		
障子戸		
紙貼無地障子	内 2, 3, 4	和室一般
水腰吾妻ガラス障子	内 2, 3, 4	和室一般
猫間障子	内 2, 3, 4	和室一般
欄間付障子戸		
欄間付紙貼無地障子	内 2, 3, 4	和室一般
欄間付水腰吾妻ガラス障子	内 2, 3, 4	和室一般
欄間付猫間障子	内 2, 3, 4	和室一般
高窓障子窓		
高窓紙貼障子	外 2, 3, 4	和室一般
肘掛障子窓		
肘掛紙貼障子	外 2, 3, 4	和室一般
●襖		
押入襖		
押入開き普通襖	内 1	押入,納戸
押入開き太鼓張襖	内 1	押入,納戸
押入開き腰市松襖	内 1	押入,納戸
押入開き帯入襖	内 1	押入,納戸
押入開き袖入襖	内 1	押入,納戸
押入開き腰張襖	内 1	押入,納戸
押入引き普通襖	内 2, 3, 4	押入,納戸
押入引き太鼓張襖	内 2, 3, 4	押入,納戸
押入引き腰市松襖	内 2, 3, 4	押入,納戸
押入引き帯入襖	内 2, 3, 4	押入,納戸
押入引き袖入襖	内 2, 3, 4	押入,納戸

押入引き腰張襖	内 2, 3, 4	押入,納戸
天袋付押入襖		
天袋付押入開き普通襖	内 1	押入,納戸
天袋付押入開き太鼓張襖	内 1	押入,納戸
天袋付押入開き腰市松襖	内 1	押入,納戸
天袋付押入開き帯入襖	内 1	押入,納戸
天袋付押入開き袖入襖	内 1	押入,納戸
天袋付押入開き腰張襖	内 1	押入,納戸
天袋付押入引き普通襖	内 2, 3, 4	押入,納戸
天袋付押入引き太鼓張襖	内 2, 3, 4	押入,納戸
天袋付押入引き腰市松襖	内 2, 3, 4	押入,納戸
天袋付押入引き帯入襖	内 2, 3, 4	押入,納戸
天袋付押入引き袖入襖	内 2, 3, 4	押入,納戸
天袋付押入引き腰張襖	内 2, 3, 4	押入,納戸
戸襖（裏面合板）		
裏合板普通戸襖	内 1, 2, 3, 4	和室一般
裏合板太鼓張戸襖	内 1, 2, 3, 4	和室一般
裏合板腰市松戸襖	内 1, 2, 3, 4	和室一般
裏合板帯入戸襖	内 1, 2, 3, 4	和室一般
裏合板袖入戸襖	内 1, 2, 3, 4	和室一般
裏合板腰張戸襖	内 1, 2, 3, 4	和室一般
両面襖		
両面普通襖	内 2, 3, 4	和室一般
両面太鼓張襖	内 2, 3, 4	和室一般
両面腰市松襖	内 2, 3, 4	和室一般
両面帯入襖	内 2, 3, 4	和室一般
両面袖入襖	内 2, 3, 4	和室一般
両面腰張襖	内 2, 3, 4	和室一般
●玄関ドア		
玄関単体ドア		
アルミ製玄関ドア	外 1	玄関

木製玄関ドア	外 1	玄関
欧風木製玄関ドア	外 1	玄関
高級木製玄関ドア	外 1	玄関
北欧製高級木製玄関ドア	外 1	玄関
超高級木製玄関ドア	外 1	玄関
玄関親子ドア		
アルミ製玄関ドア	外 2	玄関
超高級アルミ製玄関ドア	外 2	玄関
木製玄関ドア	外 2	玄関
高級木製玄関ドア	外 2	玄関
北欧製高級木製玄関ドア	外 2	玄関
超高級木製玄関ドア	外 2	玄関
玄関引戸		
玄関スライディングドア	外 2	玄関
木製玄関引戸	外 2	玄関
●一般ドア		
室内単体ドア		
木製木彫ドア	内 1	洋室一般
木製ガラス入ドア	内 1	洋室一般
MSB防音ドア	内 1	洋室一般
木製防火戸	内 1	洋室一般
木製室内ドア	内 1	洋室一般
木製防音ドア	内 1	洋室一般
イタリア製木製ドア	内 1	洋室一般
フラッシュドア	内 1	洋室一般
室内親子ドア		
木製ガラス入親子ドア	内 2	洋室一般
木製木彫親子ドア	内 2	洋室一般
ガラリ戸		
ガラリ戸	内 1	洋室一般
浴室ドア		

浴室ドア	内 1	風呂,UB
木製浴室ドア	内 1	風呂,UB
浴室戸		
浴室引戸	内 2	風呂,UB
浴室中折戸	内 1	風呂,UB
トイレドア		
化粧室ドア	内 1	WC,UB
防音トイレドア	内 1	WC,UB
収納ドア		
収納扉総ガラリタイプ	内 1, 2	クロゼット
収納扉パネルタイプ	内 1	クロゼット
ユニット収納扉	内 1	クロゼット
収納扉ミラータイプ	内 1	クロゼット
収納扉ガラリ入パネルタイプ	内 1	クロゼット
勝手口ドア		
勝手口ドア	外 1	キッチン
●収納家具		
一般収納		
タンス式収納壁	U 1x1, 1x2	洋室一般
造り付け収納	U 1x1	洋室一般
玄関収納		
げた箱	U 1x2	玄関,廊下
玄関収納ユニット	U 1x2	玄関,廊下
●キッチン		
ローフラットタイプ		
ローパネルタイプ		
ハイフラットタイプ		
ハイパネルタイプ		
一般キャビネット	U 1x1	キッチン
ハッチ型キャビネット	U 1x1	キッチン

シンク付キャビネット	U 1x1	キッチン
コンロ付キャビネット	U 1x1	キッチン
コーナーキャビネット	U 1x1	キッチン
冷蔵庫キャビネット	U 1x1	キッチン
●カウンター		
一般カウンター		
ボードカウンター	U 1x1	洋室一般
上部引出カウンター	U 1x1	洋室一般
標準カウンター	U 1x1	洋室一般
扉付カウンター	U 1x1	洋室一般
引き出付カウンター	U 1x1	洋室一般
コーナーカウンター		
ボードカウンター	U 1x1	洋室一般
標準カウンター	U 1x1	洋室一般
●暖炉		
高級煉瓦(れんが)暖炉	U 1x1	洋室一般
煉瓦暖炉	U 1x1	洋室一般
超高級暖炉	U 1x1	洋室一般
高級電気式暖炉	U 1x1	洋室一般
暖炉	U 1x1	洋室一般
電気式暖炉	U 1x1	洋室一般
欧風暖炉	U 1x1	洋室一般
●トイレ便器		
便器	U 1x1	WC,UB
高級便器	U 1x1	WC,UB
●浴槽		
タイル浴槽	U 1x2	風呂,UB
高級浴槽	U 1x2	風呂,UB

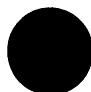
ユニットバス	U 1x2	風呂,UB
檜風呂	U 1x2	風呂,UB
●洗面化粧台		
洗面台	U 1x1	洗面所,UB
高級洗面台	U 1x2	洗面所,UB
大型洗面台	U 1x2	洗面所,UB
欧風洗面台	U 1x2	洗面所,UB

資料2　諸費用および手数料

易料	易者1回につき	1万円
設計相談料	ベテラン建築士1回につき	5万円
鑑定評価料	鑑定士1件につき	10万円
航空運賃	海外旅行1回につき	30万円
不動産手数料	土地のみ売却時1件	土地代の3％＋6万円

資料3　各種金額

極度額	銀行から借り入れることのできる最高金額
所持金	現在の手持ちのお金（マイナスは極度額まで）
費用	今建てている家の土地代、建築費、家具の総額です。
予算	顧客が支払う目安です。土地、建物、家具の総額です。



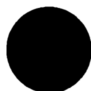
あとがき

「家を建てる」それは人生の一大イベントであり、また最も高価な買い物のひとつでしょう。もとより生活の基盤としての安定した居住空間、いわゆる「マイホーム」に対して抱く夢は、いつの時代にも尽きることのない永遠のテーマといえるでしょう。

しかし、実際に家を建てるとなると、敷地の広さや間取り、付近の環境など様々な点で妥協を余儀なくされ、さらに、こうしてやっと手にいれた家の代償として、巨額の住宅ローンと長い通勤時間が重くのしかかってくるのが現実です。

そこでコンピューターゲームを通して、自分の創造した夢を実現する満足感を味わっていただきたいという願いを込めて、私たちはこのゲームを創りました。

「マイホームドリーム」が「マイホームの夢」でなく「私のホームドリーム」であるという願いを込めて。



企画・制作（株）プログレス

お願い

■品質には万全を期しておりますが、万一当社の製品上の原因による不良がありましたら新しい製品とお取り替えします。

■本プログラム使用により生じたいかなる事態にも当社は一切責任を負いかねますのでご了承ください。

■本プログラムは、個人として楽しむ以外は、著作権法上、無断で使用、コピーすることは禁じられています。

ご注意

■当社の商品は、純製品以外のドライブで正常に作動しないことがありますのでご注意ください。

▽この商品および上記に関するご質問、お問合わせは下記まで直接ご連絡ください。

ビクター エンタテインメント株式会社 ニューメディア事業部

〒151東京都渋谷区千駄ヶ谷2－8－16 TEL.03（3423）9268

ビクターエンタテインメント株式会社